

**KUMBANG KOKSI DAN HABITATNYA SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**

**LAPORAN KEKARYAAN**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat S-1

Program Studi Kriya Seni

Jurusan Kriya



Oleh:

**Ahmad Tri Saktiawan**

**NIM. 10147123**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**  
**KUMBANG KOKSI DAN HABITATNYA SEBAGAI IDE**  
**PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**

Disusun oleh :  
Ahmad Tri Saktiawan  
NIM : 01147119

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk dipertahankan di hadapan  
dewan penguji Kriya Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Pada Tanggal.....Januari, 2016

Menyetujui,  
Pembimbing Tugas Akhir



Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn  
NIP. 198106202006041004

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Kriya

Prima Yustana, S.Sn., M.A  
NIP. 197901112005011002

**PENGESAHAN  
LAPORAN KEKARYAAN**

**KUMBANG KOKSI DAN HABITATNYA SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU**

Disusun oleh :  
Ahmad Tri Saktiawan  
NIM. 10147123

Telah diajukan dan dipertanggung jawabkan dihadapan dewan penguji Karya Seni  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Pada Tanggal .... Januari 2016

**Dewan Penguji**

Ketua : Drs. Subandi, M.Hum.  
Sekretaris : Sri Marwati, S.Sn., M.Sn.  
Penguji Bidang I : Dr. Karju, M.Pd.  
Penguji Bidang II : Drs. Agus Ahmadi, M.Sn.  
Pembimbing : Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu syarat menempuh gelar  
Sarjana Seni (S.Sn) Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, Januari 2016

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ranang Agung Sughartono, S.Pd., M.Sn

NIP. 197111102003121001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Ahmad Tri Saktiawan

NIM : 10147123

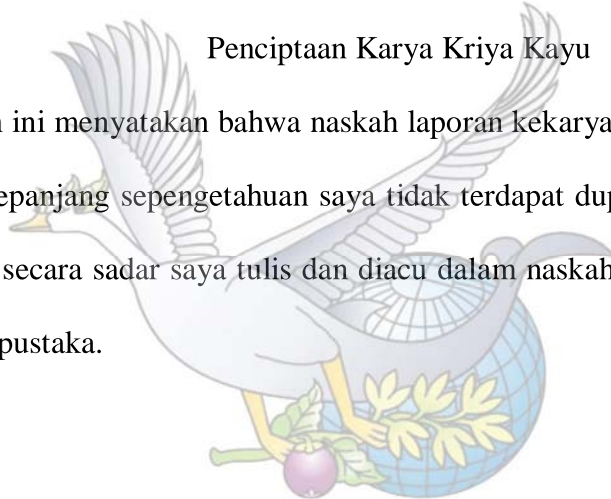
Jurusan : Kriya

Prodi : S1 Kriya Seni

Judul Laporan Kekaryaannya : Kumbang Koksi dan Habitatnya Sebagai Ide

Penciptaan Karya Kriya Kayu

Dengan ini menyatakan bahwa naskah laporan kekaryaannya ini telah saya buat sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat duplikasi karya lainnya, kecuali yang secara sadar saya tulis dan diacu dalam naskah ini, serta disebutkan dalam daftar pustaka.



Surakarta,... Januari 2016

Ahmad Tri Saktiawan



## **MOTO**

*“Semoga Ujung Pena Masih Lebih Tajam Dari Ujung Pedang”*

## **PERSEMBAHAN:**

*Untuk Pengamat dan Pegiat Seni Rupa*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT pencipta semesta alam dan seisinya, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penciptaan karya sekaligus laporan kekaryaan tugas akhir dengan judul "Kumbang Koksi dan Habitatnya Sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Kayu". Tugas akhir ini merupakan sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Deskripsi ini berisi uraian tentang tugas akhir yang ditempuh yaitu tentang kumbang Koksi dan teknik *pyrography* yang menurut penulis teknik ini belum begitu banyak dikenal di Indonesia. Deskripsi ini dapat selesai atas bantuan dari berbagai pihak. Maka ucapan terimakasih dan rasa hormat penulis sampaikan kepada :

1. Bapak dan Ibu tersayang yang selalu memberi dukungan moril, finansial, dan spritual, semua keluarga di rumah yang selalu mengerti sehingga membantu kelancaran Tugas Akhir ini.
2. Ranang Agung Sugiharto, S.Pd., M.Sn selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
3. Prima Yustana, S.Sn,. M.A, selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

4. Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi arahan, masukan, dan semangat sehingga terselesaikannya penciptaan karya tugas akhir ini.
5. Seluruh staf pengajar Jurusan Kriya ISI Surakarta
6. Iman Santoso yang telah bersedia membuatkan alat solder sehingga mempermudah penulis dalam proses berkarya.
7. Mas Markus, Zulfian, Sulisty, Riska Kurniawan, Cahyo, Izza, Fidin, Bagus, Yoke, Khibron, Dan seluruh penghuni kost KPK yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses berkarya dari awal hingga selesai.

Besar harapan, semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari-Nya. Akhirnya penulis menyadari bahwa laporan karya ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Namun, besar harapan penulis semoga dengan terwujudnya karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak. Khususnya bagi mahasiswa Program Studi Kriya Seni yang ingin mempelajari mengenai *Pyrography*.

Surakarta, .... Januari 2016

Ahmad Tri Saktiawan

## ABSTRAK

**Ahmad Tri Saktiawan, NIM: 10147123. "KUMBANG KOKSI DAN HABITATNYA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU"**  
**Deskripsi karya. Program Studi S1-Kriya Seni, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Kumbang Koksi mempunyai andil besar terhadap para petani dalam membantu mengurangi hama tanaman para petani. Hewan kecil ini banyak dikenal orang karena bentuk dan warna merah dengan bintik hitam di sayapnya.

Kumbang Koksi diacu sebagai ide penciptaan karya seni kriya dengan teknik *pyrography* merupakan hal menarik. *Pyrography* adalah menggambar atau menghias menggunakan alat tertentu yang menimbulkan panas pada permukaan media kayu, kulit tersamak, atau kertas tertentu sehingga bekas goresan tersebut menimbulkan hangus hitam. Metode penciptaan menerapkan tiga tahap enam langkah, yakni: Eksplorasi (meliputi pengamatan di lapangan dan studi pustaka). Perancangan (meliputi perancangan sketsa, pengumpulan sketsa terpilih, kemudian dijadikan desain terukur). Pewujudan karya (meliputi persiapan, pembentukan, *finishing* dan evaluasi).

Hasil penciptaan karya sejumlah 6 panel merupakan buah pikiran penulis yang memaknai kumbang Koksi sebagai metafora (perumpamaan). Hidup sebagai manusia yang bijaksana dalam memperlakukan alam, merupakan pesan moral yang disampaikan melalui karya seni bertema kumbang Koksi melalui teknik *pyrography* pada kayu *Gmelina*.

**Kata kunci:** Koksi, *Pyrography*, metafora.

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN ..... i

HALAMAN PENGESAHAN ..... ii

HALAMAN PERNYATAAN .....iii

MOTO .....vi

PERSEMBAHAN .....vi

KATA PENGANTAR ..... v

ABSTRAK..... vii

DAFTAR ISI ..... xiii

DAFTAR GAMBAR..... xiv

DAFTAR TABEL ..... xvii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang ..... 1

B. Rumusan Penciptaan..... 4

C. Tujuan Penciptaan ..... 4

D. Manfaat Penciptaan ..... 5

E. Tinjauan Pustaka..... 5

F. Orisinalitas ..... 7

G. Sistematika Penulisan ..... 7

### BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

A. Ruang Lingkup Tema Penciptaan ..... 9

1. Kumbang Koksi (*Coccinellidae*).....9

2. *Pyrography*..... 16

3. Kayu Jati Putih (*Gmelina*)..... 24

B. Tinjauan Referensi Karya ..... 27

C. Metode Penciptaan..... 35

D. Pendekatan Penciptaan ..... 37

E. Sketsa ..... 41

F. Ketsa Terpilih..... 57

G. Gambar Pola .....	63
<b>BAB III PROSES PEWUJUDAN</b>	
A. Bahan dan Alat .....	71
B. Proses Pembuatan Karya.....	78
C. Kalkulasi Biaya.....	83
<b>BAB IV ULASAN KARYA</b>	
A. “Keputusan” .....	81
B. “Benang Takdir” .....	83
C. “ <i>Rikala</i> ” .....	85
D. “ <i>Kunci Urip Murup</i> ” .....	87
E. “ <i>Ngluru Kunci</i> ” .....	89
F. “Serupa Tapi Beda” .....	91
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	93
<b>GLOSARIUM</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis kumbang Koksi musuh alami bagi kutu daun.....	2
Gambar 2. Jenis Kumbang Koksi sebagai hama .....	2
Gambar 3. Kumbang Koksi warna orange hinggap di daun .....	9
Gambar 4. Kumbang Koksi sedang memakan kutu daun .....	10
Gambar 5. Larva kumbang koksi (08.00WIB) .....	12
Gambar 6. Larva kumbang koksi (15.00 WIB).....	12
Gambar 7. <i>Pyrography</i> pada bambu .....	17
Gambar 8. Alat <i>pyrography</i> produk dari <i>coolwood</i> .....	17
Gambar 9. Solder yang tidak bisa diubah suhunya .....	18
Gambar 10. Solder rakitan .....	18
Gambar 11. Jenis arsiran <i>pyrography</i> menurut Lora S. Irish .....	21
Gambar 12. Detail arsiran karya gustave dore .....	23
Gambar 13. Detail arsiran gajah. ....	23
Gambar 14. Karya Aaron Horkey berjudul “Detritus” .....	24
Gambar 15. Pemilihan dan pengukuran kayu <i>Gmelina</i> .....	25
Gambar 16. Kontruksi lidah dan alur.....	26
Gambar 17. Sengkur pada bagian belakang panel.....	26
Gambar 18. Warna dan tekstur kayu .....	27
Gambar 19. Kumbang Koksi Tampak atas. ....	28
Gambar 20. Payung dengan motif kumbang Koksi. ....	29
Gambar 21. Liontin jam dengan bentuk kumbang. ....	30
Gambar 22. Kumbang Koksi di antara jerami yang mati.....	30
Gambar 23. Karya patung “LADYBUG” dengan visual kumbang Koksi .....	31
Gambar 24. Mural “Ladybug” Karya Bordalo Segundo.....	32
Gambar 25. <i>Pyrography</i> Karya Adin Begich visual kumbang Koksi .....	33
Gambar 26. Karya <i>Pyrography</i> pada kulit, untuk sampul buku .....	34
Gambar 27. Hasil eksperimen pada kayu sengon.....	39
Gambar 28. Hasil eksperimen <i>Pyrography</i> pada kayu melinjo.....	39
Gambar 29. Sketsa 1 .....	41

Gambar 30. Sketsa 2 .....	42
Gambar 31. Sketsa 3 .....	43
Gambar 32. Sketsa 4 .....	44
Gambar 33. Sketsa 5 .....	45
Gambar 34. Sketsa 6 .....	46
Gambar 35. Sketsa 7 .....	47
Gambar 36. Sketsa 8 .....	48
Gambar 37. Sketsa 9 .....	49
Gambar 38. Sketsa 10 .....	50
Gambar 39. Sketsa 11 .....	51
Gambar 40. Sketsa 12 .....	52
Gambar 41. Sketsa 13 .....	53
Gambar 42. Sketsa 14 .....	54
Gambar 43. Sketsa 15 .....	55
Gambar 44. Sketsa 16 .....	56
Gambar 45. Sketsa 11 yang telah disempurnakan .....	57
Gambar 46. Sketsa 12 yang telah disempurnakan .....	58
Gambar 47. Sketsa 13 yang telah disempurnakan .....	59
Gambar 48. Sketsa 14 yang telah disempurnakan .....	60
Gambar 49 Sketsa 15 yang telah disempurnakan .....	61
Gambar 50. Sketsa 16 yang telah disempurnakan .....	62
Gambar 51. Gambar Pola karya ke 1 .....	64
Gambar 52. Gambar Pola karya ke 2 .....	65
Gambar 53. Gambar Pola karya ke 3 .....	66
Gambar 54. Gambar Pola karya ke 4 .....	67
Gambar 55. Gambar Pola karya ke 5 .....	68
Gambar 56. Gambar Pola karya ke 6 .....	69
Gambar 57. Pemilihan Kayu <i>Gmelina</i> .....	71
Gambar 58. Cat akrilik warna primer dan warna gelap terang ( hitam putih) ....	72
Gambar 59. Pensil dan penghapus untuk proses sketsa .....	73
Gambar 60. Amplas Digunakan untuk menghaluskan kayu .....	73



Gambar 61. Papan kayu tatakan amplas dilapisi spon.....	74
Gambar 62. Solder rakitan digunakan untuk membuat karya <i>pyrography</i> .....	74
Gambar 63. Kuas bulat dan kuas pipih .....	75
Gambar 64. Jarum Jahit No. 14 merek <i>Butterfly</i> .....	76
Gambar 65. Ujung solder yang sudah terpasang jarum jahit .....	77
Gambar 66. <i>Tang</i> digunakan untuk membantu pemasangan mata solder.....	77
Gambar 67. Penggaris .....	78
Gambar 68. Proses sketsa untuk dijadikan desain .....	79
Gambar 69. Proses pengamplasan papan <i>Gmelina</i> .....	80
Gambar 70. Menerapkan desain pada papan.....	81
Gambar 71. Proses solder di atas papan kayu <i>Gmelina</i> .....	81
Gambar 72. Detail proses solder di atas papan kayu <i>Gmelina</i> .....	82
Gambar 73. Proses <i>finishing</i> , pewarnaan dengan cat akrilik.....	83
Gambar 74. Karya 1 “Keputusan” .....	88
Gambar 75 Karya 2 “Benang Takdir” .....	89
Gambar 76. Karya 3 “ <i>Rikala</i> ” .....	90
Gambar 77. Karya 4 “ <i>Kunci Urip Murup</i> ” .....	92
Gambar 78. Karya 5 “ <i>Ngluru Kunci</i> ” .....	93
Gambar 79. Karya 6 “Serupa Tapi Beda” .....	94

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skema Metode Penciptaan Karya .....	70
Tabel 2 Daftar Rincian Anggaran semua karya .....	77



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Kumbang Koksi adalah jenis serangga yang hidup di alam bebas dan mudah ditemukan pada daun padi, daun kakao, dan daun cabe. Kumbang Koksi mempunyai ukuran antara 7-8 mm.<sup>1</sup> Kumbang Koksi sering disebut kepik karena ukuran dan perisainya yang keras, akan tetapi sebenarnya kumbang Koksi bukanlah dari jenis kepik (*hemiptera*).

Sewaktu kecil penulis sering bermain bersama teman-teman di sawah dan mencari binatang digunakan untuk bermain. Karena waktu kecil memang permainan yang biasanya ada di desa adalah permainan sederhana yang dituntut membuat sendiri misalnya membuat miniatur dari tanah liat, membuat pistol bambu dan sebagainya. Berbeda dengan permainan dewasa ini berbagai *video games* tersedia di berbagai rental bahkan tersedia di *handphone*. Cukup banyak permainan tradisional yang sering dimainkan sewaktu kecil. Mengoleksi binatang termasuk juga kegiatan penulis sewaktu kecil yaitu mengoleksi serangga. Kumbang Koksi merupakan serangga yang sering penulis koleksi sekedar untuk bermain bersama teman-teman. Kumbang Koksi disukai karena memang bentuk dan warnanya yang indah dan menarik.

Kumbang Koksi ada dua jenis yaitu (1) Kumbang Koksi pemakan kutu daun (hama) dikenal sebagai sahabat petani. (2) Kumbang Koksi yang merusak tanaman petani dan dianggap sebagai musuh petani. Kumbang Koksi yang

---

<sup>1</sup> Simanjuntak, *Musuh Alami, Hama dan Penyakit Tanaman Lada* (Jakarta: Direktorat Jenderal Bina Produksi Perkebunan, 2002), 34

tergolong musuh alami bagi kutu daun dengan ciri-ciri pada punggung berwarna mengkilat dengan titik-titik hitam jelas, adalah kumbang Koksi yang bukan sebagai hama.



Gambar 1.  
Jenis kumbang Koksi musuh alami bagi kutu daun  
berperan bukan sebagai hama.  
( Foto: Ahmad, 28 September 2014)

*Epilachna admirabilis* adalah kumbang Koksi yang tergolong hama dengan ciri-ciri punggung berwarna agak kusam seperti terlapisi embun tepung dan terdapat titik-titik juga agak kusam.<sup>2</sup>



Gambar 2.  
Jenis Kumbang Koksi sebagai hama tanaman  
( Foto: Ahmad, 28 September 2014)

---

<sup>2</sup> Rudy Trisnadi, *Kumbang Koksi ada yang teman petani dan ada yang hama tanaman, bagaimana cara membedakannya .....*? (Probolinggo: Jurnal Dinas Perkebunan dan Kehutanan Pemerintah Kabupaten, 2014), 1

Gambar 2 pada halaman 2 menyebutkan kumbang Koksi memiliki warna yang kusam seperti ada tepung putih pada sayap luar tersebut. Kumbang Koksi yang berciri ada tepung atau berwarna kusam di atas termasuk hama tanaman yang memakan daun tanaman.

Kumbang Koksi memiliki sejarah hubungannya dengan manusia banyak orang suka menangkap dan mengoleksinya karena motif dan corak sayapnya yang beraneka ragam. Kumbang Koksi di beberapa negara juga dianggap sebagai hewan yang membawa keberuntungan. Bentuk dan warna yang indah pada kumbang Koksi menjadi daya tarik penulis untuk membuat karya seni rupa. Senirupa merupakan seni yang bersifat visual dapat dilihat dan dirasakan melalui indra penglihatan. Dalam ranah senirupa ada pengerucutan terhadap senirupa misalnya kriya seni, seni murni, seni desain, dan seni fotografi. Kriya seni menurut Sugeng Toekio dalam bukunya yang berjudul *Tinjauan Kosa Karya Seni Kriya Indonesia* menyebutkan:

Pengertian secara umum, merupakan hasil dari hasil kegiatan manusia yang berkaitan dengan bebarang untuk memenuhi kebutuhan manusia; suatu kegiatan yang membutuhkan kemahiran dalam memadukan pemakaian alat dan bahan menjadi bebarang (fungsional). Suatu kegiatan yang mencerminkan kecermatan, keterampilan, daya nalar untuk menghasilkan kekaryaan yang manusiawi, mengguna dan memiliki keindahan yang sepadan dengan norma yang berlaku. Pengertian secara khusus, merupakan pekerjaan yang bertautan dengan keterampilan tangan bersifat keutasan (utas= tukang, juru, ahli) dalam menuangkan adi karya yang mengguna (fungsional).<sup>3</sup>

Dilihat dari segi media, kriya kayu adalah salah satu cabang dari seni kriya yang memfokuskan penciptaan karya kriya fungsional atau non fungsional dari bahan pokok kayu. Untuk menempuh gelar sarjana, penulis membuat karya tugas

---

<sup>3</sup> Soegeng Toekio M.; *Tinjauan Kosa Karya Seni Seni Kriya Indonesia* (STSI PRESS, Surakarta, 2003), 11.

akhir yaitu panel menggunakan media kayu. Terkait dengan kurikulum di Program Studi Kriya Seni yang mengajarkan ilmu ketrampilan, maka muncullah gagasan membuat karya dengan teknik solder. Pada mata kuliah Kriya Kulit II yaitu membuat karya gambar menggunakan solder pada kulit samak nabati menjadi hiasan atau panel yang diberi figura. Saat itu penulis berfikir bagaimana teknik solder itu diaplikasikan bukan pada kulit melainkan pada kayu. Usaha mendapat informasi merujuk pada teknik *pyrography*. Teknik *pyrography* adalah menggambar atau menghias dengan alat tertentu yang menimbulkan panas dengan suhu tinggi, sehingga media yang terkena panas akan membekas atau hangus sehingga akan menimbulkan garis hitam kecoklatan. Uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membuat karya *pyrography* pada panel kayu *Gmelina* dengan tema “ Kumbang Koksi dan Habitatnya Sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Kayu”

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan visual kumbang Koksi dan habitatnya dalam karya seni 2 dimensi yang artistik?
2. Bagaimana menerapkan teknik *pyrography* pada panel kayu agar dicapai kualitas estetik, dan unik.

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari tulisan ini adalah sebagai penjelasan atas ide dari karya penulis sehingga tulisan ini dapat mempermudah pembaca untuk memahami tulisan maupun karya penulis. Adapun tujuan penciptaan karya dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mencipta karya kriya hias bertema kumbang Koksi dan habitatnya pada panel kayu *Gmelina* dengan eksplorasi dan sketsa/desain
2. Mewujudkan karya kriya dengan teknik *pyrography* pada panel kayu *Gmelina* yang estetik dengan sentuhan akhir pewarnaan cat akrilik.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat penciptaan karya tugas akhir ini adalah :

1. Bagi penulis dapat menerapkan proses berkarya seni secara terstruktur dan sistematis.
2. Memperkaya khasanah referensi karya kriya dengan tema kumbang Koksi dan habitatnya dengan teknik *pyrography*.
3. Memberikan informasi pembuatan karya panel kayu dengan teknik *pyrography*.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Penulisan deskripsi tugas akhir ini menggunakan beberapa sumber kepustakaan sebagai panduan atau acuan dalam penulisan laporan yang berkaitan dengan karya yang akan disajikan sumber-sumber tersebut antara lain:

1. Hans Jurgen Press, *Melacak Alam*, Angkasa Offset Bandung, Bandung, 1984, buku ini secara singkat menjelaskan tentang kehidupan kumbang Koksi bukanlah hama tetapi sebagai pemakan hama tanaman.



2. W. Van Hoeve, Ensiklopedi Indonesia Seri Fauna “*Serangga*”. PT Ichtiar Baru Van Hoeve, Jakarta, 1996, buku ini menginformasikan tentang berbagai jenis serangga dan kehidupannya.
3. Simanjuntak, *Musuh Alami, Hama dan Penyakit Tanaman Lada*, Direktorat Perlindungan Perkebunan, Direktorat Jenderal Bina Produksi Perkebunan Departemen Pertanian Jakarta, 2002. Penelitian ini menerangkan kehidupan kumbang koksi dan makanan utama kumbang Koksi ini.
4. Soegeng Toekio, *Tinjauan Kosa Karya Kriya Indonesia*, Surakarta: STSI Press, 2003. Buku ini menerangkan ruang lingkup kriya di Indonesia dan menerangkan nilai makna tentang kosa kriya.
5. SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista, 2007. Buku ini menerangkan berbagai jenis kegiatan kriya di Nusantara dan yang paling penting adalah metode dalam penciptaan Seni Kriya yaitu tiga tahap, enam langkah.
6. A.A.M. Djelantik, *Estetika, Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999. Buku ini menerangkan tentang estetika dan membantu penulis dalam melakukan pendekatan penciptaan.
7. Lora S, Irish, *great book of woodburning*, East Petersburg: Fox Chapel, 2006. Buku ini menerangkan tahap tahap pembuatan karya *pyrography* di atas kulit persamak dan di atas kayu. Berbagai teknik arsiran *pyrography* dijelaskan dalam buku ini.



8. Yosihiko Kurosawa, *Serangga*, Jakarta: Tira Pustaka, 1979. Membantu penulis dalam mengenal kehidupan kumbang Koksi.
9. Achmad Syaffari Kosasih dan Danu, *Manual Budidaya Jati Putih (Gmelina arborea Roxb.)*, Bogor: Pusat Penelitian dan Pengembangan Peningkatan Produktivitas Hutan, 2013. Buku ini menjelaskan daur hidup dan kegunaan kayu *Gmelina* (Jati Putih)

#### **F. Orisinalitas**

Sketsa/perancangan visual yang dibuat adalah hasil karya penulis setelah mengamati bentuk asli kumbang Koksi dan lingkungan hidupnya. Selain itu karya-karya yang terinspirasi dari bentuk kumbang Koksi juga dijadikan sumber ide dalam eksplorasi bentuk. Berdasar pada tingkah laku kumbang Koksi dalam lingkungan hidupnya, maka dibuatlah desain yang kreatif dengan didasari kaidah estetik yang nantinya akan menjadi karya yang indah. Karya yang diwujudkan akan memiliki ciri ekspresi tersendiri karena merupakan buah karya penulis.

#### **G. Sistematika Penulisan.**

Adapun sistematika penulisan deskripsi yang penulis buat sebagai bentuk tulisan, tersusun dari berbagai bab dan setiap bab menjelaskan pokok permasalahan yang di angkat. Berikut sistematika yang disusun:

**Bab I Pendahuluan** berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, RumusanPenciptaan, Tujuan dan Manfaat Penciptaan, Tinjauan Pustaka, Originalitas Penciptaan, Sistematika Penulisan.

**Bab II Landasan Penciptaan** berisi tentang Ruang Lingkup Tema Penciptaan, Tinjauan Visual Dalam Penciptaan Tema, Metode Penciptaan, dan Pendekatan Penciptaan,

**Bab III Proses Perwujudan** berisi tentang Perwujudan Karya, Persiapan Alat dan Bahan, Proses Pembuatan Karya, Finishing, dan Kalkulasi Biaya

**Bab IV Ulasan karya** berisi tentang Ulasan Karya.

**Bab V Penutup** berisi tentang kesimpulan dan saran.



## BAB II

### LANDASAN PENCIPTAAN

#### A. Ruang Lingkup Tema Penciptaan

##### 1. Kumbang Koksi (*Coccinellidae*)

Kumbang Koksi adalah salah satu hewan kecil anggota *ordo Coleoptera*, famili *Coccinellidae* (kumbang macan, Ind.). Mereka mudah dikenali karena penampilannya yang bundar kecil dan punggungnya yang berwarna-warni serta ada beberapa jenis berbintik-bintik. Serangga ini dikenal sebagai sahabat petani, karena beberapa anggotanya memangsa serangga-serangga hama seperti *species aphids*, yaitu *pea aphid* (*Acyrtosiphon pisum*), *cowpea aphid* (*Aphis craccivora*), *green peachaphid* (*Myzus persicae* (Sulzer)), *potato aphid* (*Macrosiphum euphorbiae*), *corn leaf aphid* (*Rhopalosiphum maidis* (Fitch)), and *melon aphid* (*Aphis gossypii* Glover).<sup>1</sup>



Gambar 3.

Kumbang Koksi berwarna orange menandakan usia masih muda.  
(Foto: Ahmad, 03 September 2014)

---

<sup>1</sup> Rudy Trisnadi, *Kumbang Koksi ada yang teman petani dan ada yang hama tanaman, bagaimana cara membedakannya .....?*, (Probolinggo: Jurnal Dinas Perkebunan dan Kehutanan Pemerintah Kabupaten, 2014) 1.



Gambar 4.  
Kumbang Koksi sedang memakan kutu daun  
(Sumber: komunitas cintatanaman.blogspot.co.id)

Kumbang Koksi yang sering penulis temui warnanya merah dan jingga disertai bintik-bintik hitam pada sayap keras. Sayap utama berwarna transparan dan biasanya dilipat di bawah sayap keras jika sedang tidak dipakai. Saat terbang, kumbang Koksi mengepakkan sayap utama secara cepat, sementara sayap yang keras hanya bisa mengepak dan direntangkan untuk menambah daya angkat. Sayap keras juga bisa berfungsi seperti perisai pelindung.<sup>2</sup> Kumbang Koksi merupakan hewan yang mengalami proses *metamorphosis* sempurna yaitu telur, larva, kepompong, lalu menjadi kumbang Koksi dewasa. Kumbang Koksi tidak berbahaya karena tidak mempunyai racun. Hans Jurgen dalam bukunya *Melacak Alam* menjelaskan bahwa:

“Betapa bermanfaat kumbang Koksi yang berbintik tujuh itu dapat kita ketahui, jika kita menaruhnya pada tanaman yang diserang kutu daun. Dalam sekejap mata kumbang Koksi melahap beberapa kutu daun dan tidak menghiraukan semut yang memangsa zat manis yang dikeluarkan kutu itu seperti manusia memerah sapi. Juga larva kumbang Koksi yang berwarna kelabu-ungu berbintik hitam dan kuning hidup dari kutu daun. Bila kita mengambil tangkai dengan kepompong dan memasukkannya ke dalam gelas dapat kita saksikan sedotan kumbang Koksi, sebutir gula yang dibasahi pun suka memakannya”.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Time life, *Hampan Dunia Ilmu Time Life: Dunia Serangga* (Jakarta: PT Tira Pustaka 1996), 15

<sup>3</sup> Hans Jurgen Press, *Melacak Alam* (Bandung: Angkasa Offset Bandung, 1984), 129

Sumber yang lain dalam buku yang berjudul *Serangga* dijelaskan bahwa:

“Diantara kumbang karnivora, kumbang kecil yang indah yang disebut kumbang Koksi (*Coccinellidae*) adalah yang paling populer. Berkat tutup sayapnya yang kemerahan dan hitam, serta berkat kelembutannya kebanyakan bermanfaat untuk kebun karena melahap kutu daun, serangga sisik, wereng dan tungau.”<sup>4</sup>

Kumbang Koksi memiliki warna yang indah dan bentuk yang menyerupai setengah lingkaran yang membuat banyak orang suka terhadap kumbang Koksi. Kumbang Koksi berukuran 7-8 mm dan daur hidup kumbang Koksi biasanya meletakkan telur pada bagian tanaman yang ada kutu-kutu daun. Kelompok telur sekitar 50 butir telur atau lebih diletakkan tidak beraturan, pada daun atau ranting. Larva setiap jenis kumbang helm berwarna berbeda, tapi mirip dengan dewasa. Larva memakan ratusan kutu setiap hari. Kepompong berbentuk menyerupai kumbang dewasa yang berdiam diri pada tanaman. Kumbang dewasa mudah diketahui karena bulat dan mengkilat seperti helm kecil.<sup>5</sup> Penulis mencoba mengamati perubahan pada larva kumbang Koksi ternyata perubahan larva menjadi kepompong membutuhkan waktu 1 hari. Hasil dokumentasi penulis yaitu berupa foto larva diambil sekitar pada pukul 08.00 WIB. Kemudian penulis kembali mengamati dan mengambil gambar pada pukul 15.00 WIB, kumbang Koksi sudah menjadi kepompong. Foto tersebut dapat ditampilkan sebagai berikut.

---

<sup>4</sup> Yosihiko Kurosawa, *Serangga* (Jakarta: Tira Pustaka, 1979), 60.

<sup>5</sup> Simanjuntak, *Proyek Pengendalian Hama Terpadu Perkebunan Rakyat* (Jakarta: Direktorat Perlindungan Perkebunan, Direktorat Jenderal Bina Produksi Perkebunan, Departemen Pertanian, 2002), 41



Gambar 5.  
Larva kumbang Koksi (08.00WIB)  
(Foto: Ahmad, 4 Oktober 2014)



Gambar 6.  
Larva kumbang Koksi (15.00 WIB)  
(Foto: Ahmad, 4 Oktober 2014)

Kumbang Koksi memiliki sejarah hubungan yang cukup baik dengan manusia. Banyak orang suka menangkap dan mengoleksi, karena tertarik akan motif dan corak sayapnya yang beraneka ragam. Kumbang Koksi di beberapa negara juga dianggap sebagai hewan yang membawa keberuntungan. Di Jerman misalnya, jika ada kepik yang terbang memasuki rumah, maka keluarga yang tinggal di dalam rumah itu dipercaya akan menjadi kaya raya.<sup>6</sup> Dalam bukunya Gene Kritsky dan Ron Cherry yang berjudul *Insect Mythology* dalam terjemahannya menjelaskan bahwa

---

<sup>6</sup> Nanao, dkk, *Seri Misteri Alam 3: Kumbang Koksi* (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 1996), 2

“Kumbang Koksi dinamai sebagai “wanita kami” (Bunda Maria), karena pekerjaannya yang baik dalam membersihkan tanaman dari hama, kumbang Koksi adalah simbol keberuntungan (Bruce - Mitford 1996). Hal ini diklaim sebagai "Emas terbang ", "kekuasaan dewa sapi". Beberapa nama menghubungkannya dengan ayam atau burung merpati, sebagai dewa ayam dara (Perancis) dan ngengat (Italia). Asal-usulnya diyakini memiliki daya supranatural dan diabdikan untuk Bunda Maria, di Jerman muncul istilahnya *marienkäfer* (kumbang kecil) dan *ladybird* (burung betina). Nama lain dalam bahasa lain kumbang ini terkait dengan kuda atau domba (Leach 1984). Ada banyak cerita rakyat tentang kumbang Koksi dan kebanyakan cerita rakyat ini mencerminkan sikap positif kebanyakan orang merasa percaya dengan serangga ini. Secara umum dengan bangau dan angsa, dalam cerita rakyat Jerman kumbang Koksi adalah pembawa-anak. Ini memperingatkan akan bahaya; memberitahu apa yang akan terjadi, perkiraan umur panjang atau pendek, atau nilai panen dengan jumlah bintik hitam di sayapnya. Jika Anda menemukan kumbang Koksi satu di rumah di musim dingin, anda akan menerima dolar sebanyak bintik hitam pada sayapnya. Di Inggris umumnya percaya bahwa akan terjadi nasib buruk bila membunuh kumbang Koksi tersebut (Leach 1984). Jika kumbang Koksi yang hinggap di tangan seseorang, maka dikatakan sebagai tanda keberuntungan (Cooper 1992).”<sup>7</sup>

Kumbang Koksi sangat terkenal karena bentuknya yang unik lucu serta memiliki corak warna yang banyak. Hewan ini sering dijumpai pada permainan anak-anak sebagai media belajar misalnya belajar menggambar, sebagai motif baju, motif permainan. Kumbang Koksi memiliki karakter yang unik, hal itu tampak pada bentuknya mempunyai warna yang khas yaitu merah, jingga dan ada bintik- bintik hitam. Kepala kumbang Koksi juga terlihat merunduk seperti mempunyai rasa malu dan sopan. Komposisi rupa kumbang Koksi ini menyiratkan prinsip-prinsip seni rupa yaitu pada aspek bentuk dan warnanya. Bentuk tubuh kumbang Koksi yang simetris karena ada bintik hitam memberi kesan seimbang antara yang kanan dan yang kiri, komposisi warna memberi kesan berani, ceria, cerah, dan serasi pada warna bintik hitam dan warna kepalanya.

---

<sup>7</sup> Gene Kritsky dan Ron Cherry, *Insect Mythology*, (Lincoln: Writer Club Press, 2000), 18



Warna merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, darah, bahaya, dan kesadisan. Merah adalah positif, agresif, dan enerjik, warna pertama yang digunakan pada seni primitif maupun klasik, keberanian dari warna ini paling populer pada wanita<sup>8</sup>. Warna merah termasuk dalam warna yang panas akan tetapi pada buah tertentu misalnya *strawberry* berwarna merah dan ada sebagian orang yang menyukai karena rasa, dan tahu bahwa buah *strawberry* matang yang berasa asam manis adalah berwarna merah, bukan hijau. Itu adalah kesepakatan bersama dan merupakan fakta. Bendera Indonesia menggunakan warna merah menyimbolkan keberanian, simbol dari darah (perjuangan pahlawan).

Warna hitam pada sayap kumbang Koksi memiliki berbagai bentuk motif, penulis sering menemui motif bulat atau *dot*. Ada juga motif yang terbentuk dari satu motif bulat yang letaknya berdekatan dengan motif yang lainnya sehingga menjadi motif tersendiri. Sebagai makna positif warna hitam melambangkan kekuatan, formalitas dan keagungan (*elegance*). Sedangkan bila dilihat dari makna negatif, warna hitam melambangkan kegelapan, kejahatan, dan suram.

Terdapat istilah hitam manis karena hitam setelah dikombinasikan dengan warna lain menjadi manis.<sup>9</sup> Begitu juga dengan kumbang Koksi warna merah dan hitam digabungkan dengan bentuk setengah lingkaran menyimbolkan serangga yang lucu dan tidak berbahaya tetapi dia adalah predator (pemakan binatang lain tertentu)

---

<sup>8</sup> Sadjiman Ebdi Sanyoto, Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), 47

<sup>9</sup> *Ibid*, 50.



Habitat kumbang Koksi hidup di daun tanaman ataupun rumput, seperti pada daun padi, daun alang-alang, daun cabai, daun *sepiun*, dan daun kakao. Kumbang ini tidak memakan daun tersebut tapi memakan hama atau kutu daun tersebut, maka dikategorikan serangga predator. Menjadi predator tidak selalu dianggap berbahaya tetapi kumbang ini disukai oleh petani karena sangat membantu menghilangkan hama dengan cara memakannya. Kaki yang kecil hampir tertutup oleh tubuh dan sayap membuat kumbang ini berpenampilan lucu. Kumbang Koksi memiliki dua pasang sayap yaitu sayap utama yang digunakan untuk terbang, letaknya tersembunyi di dalam sayap kedua. Sedangkan sayap kedua yang bersifat keras dan tidak digunakan untuk terbang melainkan sebagai perlindungan.

Klasifikasi Ilmiah Kumbang Koksi:

Kerajaan: *Animalia* (Semua hewan)

Filum: *Arthropoda* (*Invertebrata*)

Kelas: *Insecta* (Serangga)

Ordo: *Coleoptera* (Kumbang)

Sub Ordo: *Polyphaga*

Superfamili: *Cucujoidea*

Keluarga: *Coccinellidae*.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Latreile, *Integrated Taxonomic Information Sytem* (American: [www.its.gov](http://www.its.gov), 2012)

## 2. Pyrography

Pembuatan suatu karya memiliki keteknikan tersendiri. Begitu juga pembuatan karya tugas akhir ini yaitu panel dihias dengan teknik gores menggunakan solder. Penggunaan solder ini layaknya menggoreskan alat tulis diatas kertas. Teknik ini dinamakan *pyrography*. Secara etimologi *pyrography* berasal dari kata “*pur*” atau “*pyr*” (Yunani) yang berarti “api” dan “*graphos*” berarti menulis atau menghias<sup>11</sup>, kemudian diadaptasi dan dipopulerkan dalam bahasa inggris menjadi “*pyro*” dan “*graphy*”.

Menurut penjelasan Adrian Petru dalam terjemahan :

"*Pyrography* adalah teknik yang digunakan untuk menghias benda-benda seni. Ini terdiri dari goresan imbang menggunakan *thermocauter*. Teknik ini telah menduduki tempat penting dalam seni rakyat Rumania, untuk dekorasi benda kecil kayu (garpu tulang, *spindle*, ember kayu, gelas, sendok dan barang-barang rumah tangga lainnya ) "<sup>12</sup>

Pegiat *pyrography* di Indonesia sudah ada. Hal ini dapat dijumpai pada permainan tradisional, misalnya: gasing bambu dan suling. Selain itu, di tempat pariwisata tertentu, misalnya di Bali atau di Saung Udjo Bandung, penjual aksesoris menerapkan teknik *pyrography* sebagai alat tulis untuk menulis permintaan pemesan pada aksesoris atau kerajinan tertentu.

---

<sup>11</sup> Marianne Podgorski; *Before You Pick Up That Nib: Wood Burning 10* (England: lulu.com, 2010), 7

<sup>12</sup> *The pyrography, from solar radiation to laser radiation* (Romania: Department of Wood Processing and Wood Products Design TRANSILVANIA University in Brasov, 2013), 206



Gambar 7.  
Tulisan permintaan dari pemesan dengan teknik *pyrography*  
yang diaplikasikan pada suling bambu di Saung Udjo  
(Foto: Ahmad, 04 Oktober 2015)

Buku *Great Book Of Woodburning* karya Lora S. Irish menjelaskan bahwa *pyrography* adalah hasil karya seni dari membakar desain atau pola ke permukaan alami (media), seperti kayu, labu, kulit, atau kapas, kain, media kertas cat air menggunakan alat *woodburning* (pembakar kayu) yang suhunya tetap atau suhunya bisa diubah atau pijar api yang baik<sup>13</sup>



Gambar 8.  
Alat *pyrography* yang diproduksi oleh *coolwood*  
yang suhunya bisa di ubah sesuai keinginan.  
(Sumber: [www.woodburning.com](http://www.woodburning.com))

---

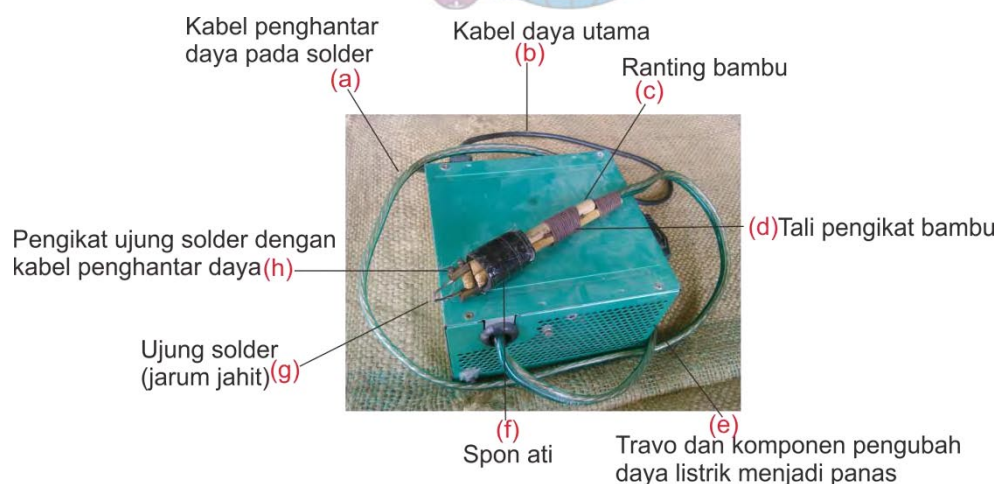
<sup>13</sup> Lora S. Irish, *The great Book of Woodburnin*, (East Patersburg: Fox Chapel Publishing), 01



Gambar 9.  
Alat *pyrography* yang hampir sama dengan solder elektronik biasa dan suhu tidak bisa diatur.  
(Sumber: hardwarestore.com)

Kedua alat tersebut sama sama menggunakan tenaga listrik dan diubah menjadi panas tetapi produk *coolwood* tersebut bisa diubah suhunya sehingga kemungkinan lebih mudah dalam menggores.

Penulis tidak menggunakan kedua alat tersebut karena memang di Indonesia masih sulit untuk didapatkan, sehingga penulis menggunakan solder rangkaian sendiri.



Gambar 10.  
Keterangan solder atau alat yang digunakan penulis untuk membuat karya *pyrography* pada panel kayu *Gmelina*  
(Foto: Ahmad, 01 Oktober 2015)

Gambar 10 di atas dapat dijelaskan dari bagian-bagian yang ditandai abjad. Berikut penjelasannya:

- a. Kabel penghantar daya pada solder, berfungsi sebagai penghantar daya yang menimbulkan panas dan panjang kabel sekitar satu meter agar jangkauan gerak lebih luas ketika berproses.
- b. Kabel daya utama berfungsi sebagai penghantar daya listrik ke travo.
- c. Ranting bambu berfungsi sebagai pembungkus kabel tembaga yaitu memasukan tembaga tersebut pada lubang ranting bambu. Bambu juga berfungsi mengurangi panas ketika solder dinyalakan.
- d. Tali berfungsi sebagai pengikat bambu agar bambu tidak bergerak.
- e. Travo dan komponen pengubah daya listrik ke tenaga panas. Komponen ini adalah komponen utama yang digunakan sebagai syarat munculnya bara api.
- f. Spon ati berfungsi sebagai pelapis bambu sehingga nyaman pada saat memegang. Spon ati juga berfungsi sebagai mengurangi panas yang ditimbulkan solder.
- g. Ujung solder (jarum jahit) berfungsi sebagai mata solder itu sendiri.
- h. Pengikat jarum jahit dengan tembaga penghantar daya. Pengikat ini berfungsi mengikat dan menyambung tembaga dengan jarum agar kuat, tidak bergerak, ataupun geser ketika digoreskan pada media kayu. Pengikat ini terbuat dari kuningan yang didapatkan di toko elektronik.

Solder rakitan ini menggunakan energi listrik yang diubah menjadi energi panas seperti solder. Alat yang digunakan ini adalah jenis solder rakitan yang secara khusus dapat menghasilkan panas. Prosesnya merubah energi listrik menjadi energi panas yang dihasilkan yaitu dari kuat daya listrik yang melewati sebuah penghantar kawat nikel. Prinsip kerja hampir sama dengan lampu pijar yang memancarkan cahaya karena terbakarnya *filament* kecil yang panas hingga memancarkan sebuah cahaya terang berdasarkan besar daya lampu yang dialiri arus listrik.<sup>14</sup> Spesifikasi solder ini adalah Travo 5A tegangan 3 Volt. Besar daya alat (Pa) (satuan Watt) pada alat solder ini dijelaskan pada rumus berikut:

Diketahui arus travo solder (I) 5 Amper, tegangan sumber (Vs) 220Volt, tegangan Alat (Va) 3 Volt.

Keterangan:

R: Hambatan, V: Tegangan, I: Arus, Vs: Tegangan sumber, Va: Tegangan alat, Ia:

Arus alat, Pa: Daya alat

$$R = V/I$$

$$R = (V_s - V_a)/I$$

$$= (220-3)/5$$

$$= 217/5$$

$$I_a = (V_s - V_a)/R$$

$$I_a = 217 : \frac{217}{5}$$

$$I_a = 217 \times \frac{5}{217}$$

$$= 5 \text{ Watt}$$

---

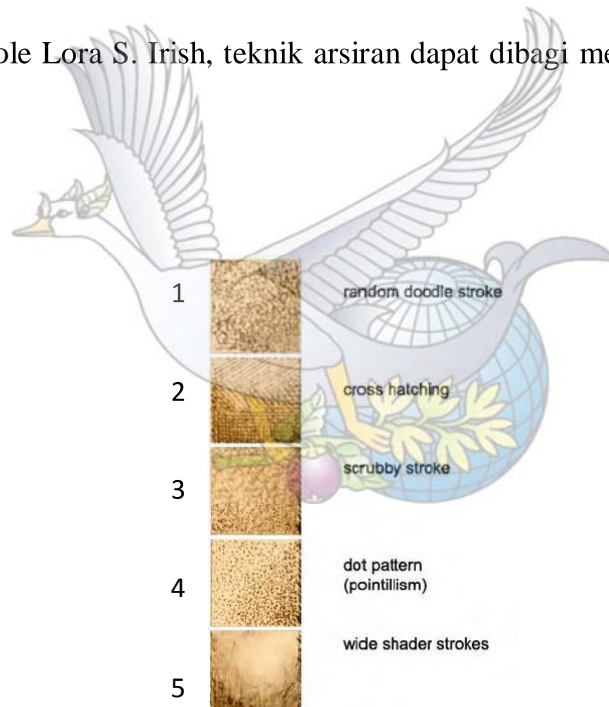
<sup>14</sup> Wawancara dengan Iman Santoso (perakit solder), pada 24 September 2014.

$$P_a = I_a \times V_a$$

$$P_a = 5 \times 3 = 15 \text{ Watt}$$

Jadi, alat solder rakitan ini mempunyai daya 15 Watt. Alat solder ini kelemahannya adalah suhu panasnya tidak bisa ditingkatkan atau diturunkan. Untuk mengatasi ketika solder ini terlalu panas maka penulis ketika menggoreskan pada permukaan kayu sambil meniup ujung solder yang membara sehingga suhu pada ujung solder bisa turun.

Mengenai jenis jenis arsiran pada teknik *pyrography* ini ada jenis arsiran yang dibuat oleh Lora S. Irish, teknik arsiran dapat dibagi menjadi sebagai berikut pada gambar



Gambar 11.  
Jenis arsiran pada *pyrography* menurut Lora S. Irish  
(Sumber: Lora S. Irish (Art Deco Griffin Leather  
Journal Pyrography Project, 2011))

Gambar 11 di atas dapat dijelaskan jenis arsiran dari atas ke bawah yaitu:



1. *Random doodle stroke* atau arsiran acak yaitu teknik gores atau arsis secara acak tak menentu arah arsiran, akan tetapi tetap memperhatikan bidang sehingga menimbulkan kesan bervolume atau 3 dimensi.
2. *Cross hatching* atau garis silang berseberangan, yaitu teknik arsiran horisontal dan vertikal yang digabungkan.
3. *Scrubby stroke* atau perkumpulan goresan pendek, sehingga menimbulkan kesan tekstur yang kasar.
4. *Dot pattern/pointilism* atau teknik arsir dengan cara mengumpulkan titik-titik hasil dari sentuhan solder pada papan kayu sehingga menimbulkan kesan halus.
5. *Wide shade stroke* atau teknik arsir melebar dengan cara solder agak dimiringkan sehingga satu goresan arsiran ukurannya lebih besar. Keseluruhan teknik arsir di atas hampir sama dengan teknik arsir menggambar dengan pensil pada umumnya, hanya saja pada arsir solder harus lebih berhati-hati dalam menggores dan tahu karakteristik alat maupun bahan.

Daftar arsir yang dikelompokkan oleh Lora S. Irish di atas masih banyak jenis arsir yang bebas dilakukan, Penulis menggunakan teknik arsiran menggambar dengan perkumpulan garis kebanyakan horisontal dan mengatur jarak garis yang satu dengan yang lainnya. Teknik ini hampir sama dengan teknik hasil *engraving*. Di Indonesia yang masih terkenal menggunakan teknik ini adalah Mujirun, ia adalah mantan pembuat gambar tokoh pahlawan pada uang kertas. Selain itu, ada Gustav Dore dengan karya ilustrasi pada kitab *Bible*. Selain itu



juga ada artis ilustrasi poster yaitu Aaron Horkey. Penulis banyak mengacu pada Aaron Horkey dengan garisnya yang hampir sama dengan teknik *engraving* yang dilakukan Gustav Dore. Dari referensi karya artis, penulis menggunakan teknik arsir lurus horisontal ini.



Gambar 12.  
Detail hasil engraving karya Gustave Dore  
(Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/Gustave\\_Dore](https://en.wikipedia.org/wiki/Gustave_Dore))



Gambar 13.  
Detail arsiran gajah pada buku “5000 Animal” produksi Agile Rabbit Edition  
(Gambar: Scan Ahmad, 22 september 2015)



Gambar 14.

Karya Aaron Horkey berjudul “Detritus”, ukuran 16.75” x 34.75”, dibuat pada media *mocha curious paper*, tahun 2008.

Kualitas karya tersebut ditampilkan melalui banyak garis dan arsir.  
(Sumber: <http://www.instagram.com/aaronhorkey>)

### 3. Kayu Jati Putih (*Gmelina*)

Karya panel adalah karya 2 dimensi pada sehelai papan sebagai penghias ruangan (hiasan dinding). Ditinjau dari bahan pembuatannya, panel dapat dibedakan dari segi bahannya yaitu panel kayu, panel logam, panel kulit, panel kaca, dan panel dari berbagai daur ulang. Kayu adalah bahan utama yang digunakan oleh penulis untuk membuat karya tugas akhir ini. Kayu yang digunakan adalah kayu *Gmelina* atau sering disebut jati putih. Berbagai hasil

penelitian pemanfaatan kayu menunjukkan bahwa jati putih (*Gmelina*) dapat dipakai sebagai bahan baku industri perkayuan seperti pembuatan papan partikel (papan terbuat dari serpihan kayu dan resin), inti kayu lapis, korek api, peti kemas, kerajinan, serta industri *pulp* dan kertas *craft*.<sup>15</sup> Tinggi Pohon *Gmelina* dapat mencapai 30 sampai 40 meter berbatang silindris dengan diameter rata rata 60 cm. *Gmelina* tumbuh mulai dari dataran tinggi (0 – 1000 m dpl) dan tidak cocok pada tanah pasir, gambut dengan pengaruh pasang surut. Pohon *Gmelina* dapat digunakan untuk bahan industri mulai usia 8 tahun sampai 10 tahun. Warna kayu *Gmelina* pada umumnya adalah kuning jerami sampai dengan putih krem dan dapat berubah menjadi coklat merah.<sup>16</sup>



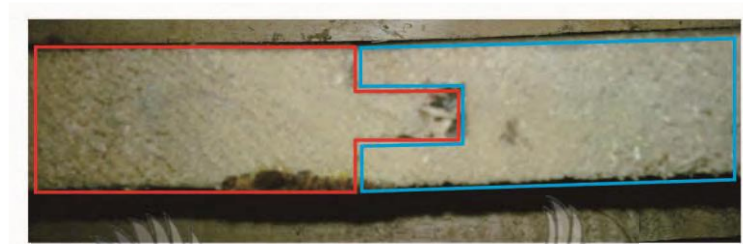
Gambar 15.  
Pengukuran diameter kayu *Gmelina* di pengolahan kayu “CV. Jati Mulyo” Jl.  
Bantul Km. 5, Bantul Jogjakarta  
(Foto: Markus Aryo S., 15 Oktober 2014)

Pembuatan karya *pyrography* tidak terlepas dari bahan yang digunakan yaitu panel kayu *Gmelina* tersebut. Untuk mencapai ukuran papan yang

<sup>15</sup> Achmad Syaffari Kosasih dan Danu, *Manual Budidaya Jati Putih (Gmelina arborea Roxb.)* (Bogor: Pusat penelitian dan pengembangan peningkatan produktivitas Hutan, 2013), 1

<sup>16</sup> *Ibid*, 3

diinginkan penulis membuat sambungan menjadi papan sesuai ukuran yang ditentukan. Papan panel menggunakan sambungan sistem lidah dan alur, karena papan panel untuk karya-karya ini mempunyai ketebalan 1,5 cm maka teknik sambungan pelebaran dengan lidah dan alur cukup efisien, dan untuk memperkuat diberi lem kayu putih (*fox*)



Gambar 16.  
Kontruksi lidah (merah) dan alur (biru) pada panel  
(Foto: Ahmad, 9 November 2015)

Bagian belakang papan ditambah kontruksi kayu horisontal (*sengkur*) dengan disekrup untuk menambah kekuatan pada papan agar tidak melengkung.



Gambar 17.  
*Sengkur* pada bagian belakang panel  
(Foto: Ahmad, 9 November 2015)

Kelemahan kayu *Gmelina* ketika dibuat papan adalah terbelah/retak pada ujung papan. Hal ini karena kayu *Gmelina* mengandung banyak air, sehingga ketika kayu *Gmelina* dikeringkan akan terjadi pembelahan atau retak-retak. Berdasarkan tabel yang dibuat oleh Apri Heri Iswanto Dalam Penelitian “*Sifat Fisis Kayu: Berat Jenis Dan Kadar Air Pada Beberapa Jenis Kayu*”, kayu *Gmelina* termasuk kayu yang memiliki rongga air yang paling tinggi yaitu 70,42% bila dibandingkan dengan kayu *Buto* (44,205%), Kayu Karet (57,515%), Kayu *Sengon* (57,96%), Kayu *A. Mangium* (43,65%), Kayu *Sono Keling* (57,315%), Dan Kayu *Angsana* 45,02%).<sup>17</sup>



Gambar 18.  
Warna dan Tekstur Kayu *Gmelina* yang sudah dibuat papan  
(Foto: Ahmad Tri S. 12 Juni 2015)

Tekstur kayu *Gmelina* tidak begitu kasar sehingga cocok untuk penggoresan solder dengan keteknikan tersendiri. Setiap kayu juga memiliki mata kayu tersendiri karena proses pembentukan cabang atau ranting sehingga bila dibuat papan tidak semuanya bersih dari mata kayu tersebut. Akan tetapi penulis

---

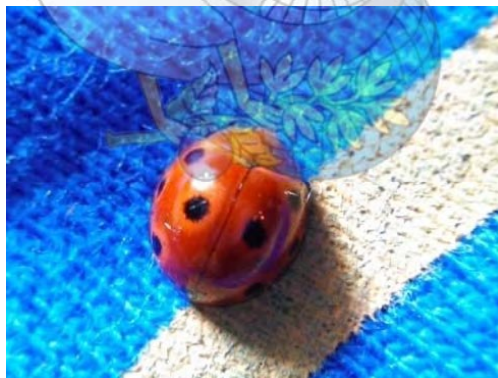
<sup>17</sup> Apri Heri Iswanto, *Sifat Fisis Kayu: Berat Jenis Dan Kadar Air Pada Beberapa Jenis Kayu* (Sumatra Utara : USU e-Repository, 2008), 14



mencoba merespon mata kayu tersebut sedemikian rupa, sehingga mata kayu tidak kelihatan mengganggu dan menjadi bagian dari objek gambar.

## B. Tinjauan Referensi Karya

Aktivitas penciptaan seni kriya bukan berarti memberi ruang menghidupkan kembali nilai tradisi dalam kehidupan modern semata tapi juga memberi ruang aktivitas kreatif, inovatif, dan pandai merancang yang belum ada (invensi) untuk berkembang sehingga akan hadir karya yang berkualitas tinggi, berkepribadian, monumental dan menyejarah.<sup>18</sup> Tinjauan visual yang didapatkan penulis berkaitan dengan kumbang Koksi melalui data pustaka dan studi lapangan dari habitatnya langsung. Selain pengamatan terhadap kumbang Koksi, penulis juga mengamati karya-karya yang terinspirasi dari kumbang Koksi. Berikut data visual yang didapatkan oleh penulis:



Gambar 19.  
Kumbang Koksi tampak atas  
(Foto: Ahmad, 30 September 2014)

Kumbang Koksi tampak atas ini sangat kecil ukurannya bila dibandingkan dengan alas kain berwarna biru tersebut, serat kain kaos katun itu terlihat jelas sekali. Sehingga membuktikan kumbang Koksi adalah serangga yang kecil.

---

<sup>18</sup> SP. Gustami, *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis* (Fakultas Seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2004), 38

Dengan adanya pencahayaan lampu dari arah kiri atas tersebut membuat bayangan ada di samping kanan bawah. Gambar ini sangat penting untuk membuat visual pada karya panel kayu terkait dengan bayangan yang dihasilkan dari arah cahaya dengan sudut tertentu.



Gambar 20.  
Payung dengan motif kumbang Koxi pada festival payung di Balekambang  
(foto: Ahmad, 12 September 2015)

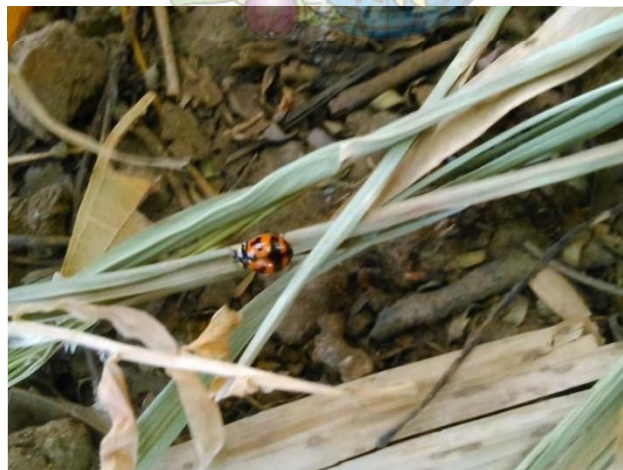
Motif kumbang Koxi (gambar 20) yang diterapkan pada payung di atas memiliki berbagai warna-warni. Berpenampilan ceria, sehingga bagi pengguna payung tersebut akan mempunyai rasa ceria ketika memakainya. Payung ini cocok digunakan untuk anak-anak kecil. Tinjauan visual ini sangat membantu untuk memvisualkan kumbang Koxi pada panel kayu.





Gambar 21.  
Lontin jam dengan bentuk kumbang Koksi  
(Foto: Ahmad, 4 Oktober 2015)

Karya lontin keluaran *brand* ST. DORA dari Jepang mengaplikasikan bentuk kumbang Koksi sebagai *casing* lontin yang di dalamnya terdapat jam. Sayap kumbang Koksi sengaja terbuka sehingga jam terlihat dan kumbang Koksi terlihat atraktif karena sayap terbuka seperti akan terbang. Bahan dari logam dilapisi kuningan membuat lontin ini terlihat lebih elok/elegan dipakai.



Gambar 22.  
Kumbang Koksi di antara jerami yang mati.  
Di desa Gemawang, Bulusari, Slogohimo  
(Foto: Ahmad, 25 juli 2015)

Penulis mengambil gambar ketika kumbang Koksi di antara jerami yang kering tergeletak di atas tanah. Gambar ini sengaja penulis *setting* karena memang desain yang dibuat ada kemiripan dengan gambar ini. Sehingga tinjauan visual ini sangat membantu penulis dalam menentukan bayangan saat mewujudkan desain ke atas panel kayu *Gmelina*.



Gambar 23.  
Karya patung “LADYBUG” dengan visual kumbang Koksi karya Elizabeth Goluch  
(Sumber: [www.elizabethgoluch.com](http://www.elizabethgoluch.com))

Patung karya Elizabeth Goluch pada gambar 23 di atas mempunyai ukuran 5,5 “ x 4,5” x 1,5” (satuan Inchi). Karya yang terlihat elegan ini menggunakan medium logam yaitu *sterling silver* (perak 72,5% + 7,5% metal lain), emas, dan garnet disusun sedemikian rupa memberi kesan elegan. Batu garnet dilekatkan layaknya bintang hitam pada kumbang Koksi dan diberi emas memberikan kesan ada totalitas. Karya ini dikerjakan dengan rapih dan terlihat total dalam membuatnya dan berkelas. Karya Elizabeth Goluch kebanyakan adalah perhiasan (*jewellery*) dan patung (*sculpture*).

Karya Elizabeth Goluch ini menjadi inspirasi penulis dari segi visual dan kesungguhan dalam mengerjakan. Sehingga penulis memang sungguh-sungguh dalam mewujudkan karya dengan hasil yang maksimal.



Gambar 24.  
Mural “Ladybug” karya Bordalo Segundo, 2014  
(Sumber: [www.bordalosegundo.com](http://www.bordalosegundo.com))

Gambar 24 di atas adalah mural karya Bordalo Segundo dengan visual kumbang Koksi. Pemuda dengan keahliannya dalam membuat mural tersebut juga merespon barang-barang bekas di sekitar seperti: ban bekas, seng, besi dan kayu bekas ditata sedemikian rupa sehingga menjadikan karya Bordalo Segundo lebih hidup dan berkesan memiliki ruang. Tidak seperti biasanya orang yang berkarya mural pada tembok yang halus melainkan Bordalo Segundo yang berkarya pada tembok yang tidak rata. Gambar 24 di atas terlihat sedang mengerjakan mural pada reruntuhan tembok menjadikan tantangan bagi Bordalo Segundo.



Gambar 25.  
Karya Adin Begich “The Lady’s Play”, Tahun 2014 visual kumbang Koksi dengan teknik *pyrography* pada panel kayu  
(Sumber: [www.instagram.com/adin\\_pyro](https://www.instagram.com/adin_pyro))

Karya Adin Begich di atas adalah karya *pyrography* pada panel ukuran 6 x 6 inci atau sekitar 15,5 x 15,5 cm pada media papan atau panel kayu. Terlihat jelas kumbang Koksi sedang melakukan aktivitas di atas jamur dan sebagian berada di bawah jamur. Arsiran karya tersebut sangat halus dan proporsinya bagus. Habitat kumbang Koksi juga terlihat pada karya tersebut yaitu rerumputan di sekitar jamur.



Gambar 26.  
Karya *Pyrography* pada sampul *notebook* yang terbuat dari kulit tersamak  
oleh Kim Surlok, 2014  
( Sumber: snowdeer.net)

Gambar 26 di atas adalah *pyrography* karya Kim Surlok wanita muda dari Korea mempunyai keahlian dalam bidang *pyrography*. Sampul buku catatan yang dibuat Kim Surlok tersebut bisa dilepas sehingga bisa digunakan terus menerus dengan mengganti buku catatan di dalamnya. Gambar karya di atas terlihat goresan dan arsiran Kim Surlok sangat halus dan efek yang ditimbulkan dari *pyrography* tersebut seperti memiliki tekstur. Selain kulit tersamak, Kim Surlok Juga menggunakan medium kayu, akan tetapi dari karya Kim Surlok yang penulis tinjau, medium kulit adalah medium yang paling disukai penulis. Selain karya sampul buku catatan, ada berbagai karya seperti: ikat pinggang, gelang tangan, dompet, dll.

Karya Kim Surlok di atas mendorong penulis bagaimana cara mewujudkan karya *pyrography* agar nantinya menimbulkan kesan tersendiri yaitu kesan memiliki ruang.



### C. Metode Penciptaan

Karya seni terjadi karena seniman memiliki dorongan jiwa, baik berupa pesan moral maupun ungkapan emosional seniman itu sendiri. Karya seni akan tercipta melalui berbagai proses mulai dari jiwa, imajinasi yang terdorong untuk mengungkapkan sampai terciptalah karya seni itu.

Proses penciptaan karya dapat dilakukan secara intuitif tetapi juga dapat ditempuh melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis, dan sistematis.<sup>19</sup> Berikut tiga tahap menurut SP. Gustami dalam penciptaan karya kriya yang penulis juga terapkan.

#### 1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi 2 langkah yaitu:

- a. Pengembaraan jiwa, pengamatan kumbang Koksi langsung di lapangan, dan penggalian sumber referensi pada buku dan informasi tentang kehidupan kumbang Koksi pada habitatnya dengan cara memotretnya dan mengamati tingkah lakunya untuk menemukan tema atau berbagai persoalan (*problem solving*). Langkah ini dimaksudkan untuk menemukan tema dan rumusan masalah yang memerlukan pemecahan segera.
- b. Langkah ke dua yaitu mencari dan menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual kumbang Koksi yang dapat digunakan sebagai material analisis sehingga diperoleh konsep pemecahan yang signifikan. Kemudian hasil analisis akan menjadi landasan visualisasi

---

<sup>19</sup> SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia* (Yogyakarta: Prasista, 2007), 329

gagasan kreatif ke dalam bentuk sketsa. Penggalian sumber referensi mencakup data material, alat, teknik, konstruksi, metode, bentuk, dan unsur estetik, aspek filososfi, dan fungsi sosial kultural. Kemudian menjadi rumusan butir penting pemecahan masalah. Butir itu bermanfaat sebagai landasan penciptaan yang dikembangkan.

## 2. Perancangan

Tahap perancangan meliputi 2 langkah yaitu:

- a. Langkah ke tiga yaitu tahap perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal dari hasil analisis yang dilakukan dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional, yaitu membuat sketsa hingga menemukan sketsa yang tepat sesuai tema.
- b. Langkah ke empat yaitu visualisasi gagasan dari rancangan sketsa yang terkumpul dan telah terpilih, kemudian sketsa yang terpilih diperbaiki dan dijadikan desain terukur. Pada langkah ini, sebelum memulai pewujudan karya, penulis melakukan eksperimen bahan untuk mengurangi permasalahan pada saat proses pewujudan karya. Hal tersebut diperlukan, karena penulis baru pertama kalinya membuat karya dengan teknik *pyrography* pada kayu.

## 3. Pewujudan

Tahap pewujudan meliputi 2 langkah yaitu:

- a. Tahap pewujudan bermula pada pembuatan sketsa yang telah diperbaiki kemudian dijadikan desain terukur dan dijadikan sebagai acuan pewujudan. Dari sketsa-sketsa yang diperoleh, dipilih 6 yang terbaik



untuk dijadikan desain terukur. Selanjutnya dipindahkan ke media kayu dengan meniru secara langsung. Ukuran gambar, langsung disesuaikan dengan luas permukaan kayu. Selanjutnya proses penyolderan. Bagian-bagian yang disolder menyesuaikan bidang-bidang gelap sesuai gambar. Setelah penyolderan selesai kemudian tahap *finishing*, yaitu memberi warna pada bagian yang diinginkan, kemudian penyolderan dilakukan sampai ke tahap *finishing*.

- b. Langkah terakhir yaitu mengadakan penilaian atau evaluasi terhadap pewujudan karya yang telah diselesaikan.

#### **D. Pendekatan Penciptaan**

Penulis menganalogikan kumbang Koksi sebagai simbol dari manusia itu sendiri. Penulis menyimbolkan kumbang Koksi sebagai manusia atau orang yang selalu merendahkan hati terlihat pada bentuk dan letak kepala kumbang Koksi lebih rendah dari tubuhnya. Kumbang Koksi ada yang pemakan daging dan ada yang pemakan tumbuhan begitu juga manusia. Manusia selalu ingin berpenampilan bagus entah itu manusia baik-baik atau tidak, selalu berusaha menampilkan yang terbaik. Kumbang Koksi memiliki penampilan yang baik sehingga kumbang Koksi sering dijadikan sebagai simbol serangga yang tidak berbahaya.

Berikut pendekatan yang penulis lakukan:

1. Pendekatan Estetika

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut

keindahan.<sup>20</sup> Menurut A. A. M. Djelantik, unsur unsur estetika terdapat pada semua benda dan peristiwa kesenian yang mengandung 3 aspek mendasar yaitu;

a. Wujud atau rupa.

Terdiri dari bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar, susunan dan struktur. Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan bentuk-bentuk mendasar bagi senirupa.

b. Bobot atau isi.

Isi dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya dilihat semata-mata tetapi juga apa yang dapat dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian tersebut. Bobot kesenian memiliki 3 aspek yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), pesan (*message*).

c. Penampilan atau penyajian.

Penampilan yang dimaksud adalah cara kesenian itu disajikan, disuguhkan kepada penikmat atau pengamat kesenian. Ada tiga unsur yang berperan pada penampilan yaitu: Bakat (*talent*), Ketrampilan (*Skill*). Sarana atau media (*medium*).<sup>21</sup>

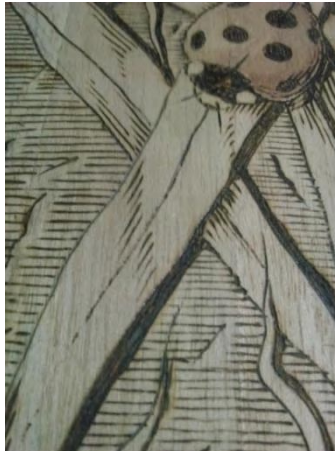
## 2. Pendekatan Eksperimen

Sebelum mewujudkan karya, penulis melakukan dua eksperimen yaitu eksperimen media dan eksperimen alat. Awalnya penulis bereksperimen menggunakan kayu sengon dan kayu melinjo. Hasil eksperimen, membuktikan bahwa kayu sengon sangat bagus untuk penerapan teknik *pyrography* karena warna kayu cukup cerah yaitu warna coklat jerami atau krem dan tekstur kayu yang tidak keras sehingga mudah digores dengan solder. Akan tetapi sifat kayu ini tidak awet dan rapuh mudah cacat bila tersentuh benda lain, selain itu kayu mudah diserang kutu kayu (*ngenget*).

---

<sup>20</sup> Dr. A. A. M. Djelantik, *Estetika, Sebuah Pengantar* (Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesi) & Ku Buku, 1998), 8

<sup>21</sup> *Ibid*, 17



Gambar 27.  
Hasil eksperimen pada kayu sengon  
(Foto: Ahmad, 4 Oktober 2015)

Eksperimen kedua yaitu menggunakan kayu melinjo atau sering disebut kayu *so*, kayu ini mempunyai warna lebih cerah dari kayu sengon akan tetapi kayu melinjo memiliki kekerasan yang cukup tinggi sehingga penerapan goresan solder kurang maksimal.



Gambar 28.  
Hasil eksperimen *Pyrography* pada kayu melinjo  
(Foto: Ahmad, 4 Oktober 2015)

Kesimpulan eksperimen yang dilakukan penulis membuahkan hasil bahwa kayu sengon dan kayu melinjo kurang maksimal bila digunakan untuk membuat karya panel dengan teknik *pyrography*. Kemudian penulis terus mencari informasi

tentang bahan baku untuk membuat panel kemudian membuahkan hasil bahwa kayu jati putih (*Gmelina*) adalah kayu yang cukup baik untuk membuat panel karena mempunyai tekstur yang halus, tidak rapuh, dan tidak begitu keras.

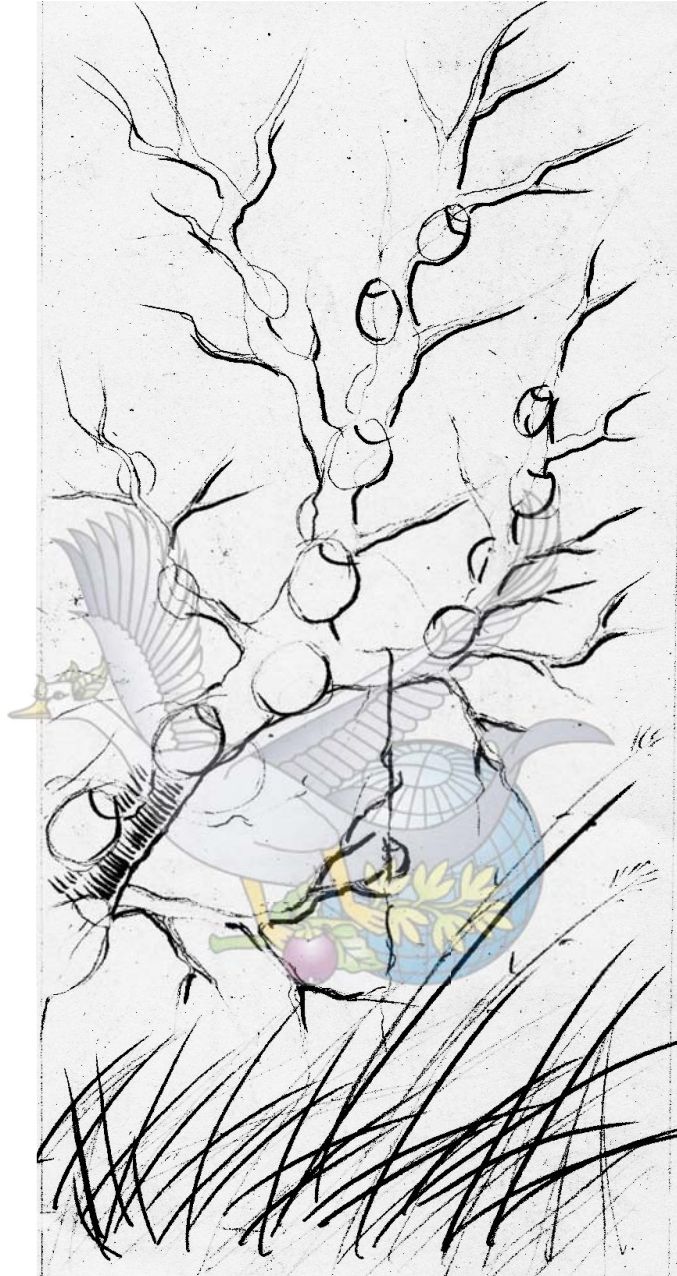
Eksperimen yang penulis lakukan membawa sebuah pengetahuan tentang bahan yang cocok untuk penerapan teknik *pyrography*. Akhirnya penulis menggunakan kayu *Gmelina* atas rekomendasi teman. Kemudian dilakukan ujicoba, dan terbukti bahwa tingkat kekerasan kayu ini tidak terlalu tinggi serta warna kayu tidak terlalu gelap.

Eksperimen selanjutnya yaitu pada ujung solder yang mana ujung ini sangat menentukan hasil goresan solder pada permukaan kayu. Pertama penulis menggunakan kawat pegas atau *per* yang terdapat pada komponen elektrik seperti pemutar kaset (*tape*), akan tetapi sifat *per* tersebut mudah bengkok ketika digores (solder dalam keadaan nyala). Kemudian penulis menemukan bahan yang penulis anggap cocok karena sifatnya keras dan tidak lentur ketika digores pada permukaan kayu *Gmelina* yaitu jarum untuk mesin jahit.

Pendekatan di atas digunakan penulis sebagai acuan dalam proses karya pada tugas akhir ini. Sebelum menggambar sketsa, penulis mempelajari bentuk-bentuk visual kumbang Koksi secara langsung maupun tidak langsung seperti pengambilan gambar langsung di habitatnya maupun eksplorasi gambar-gambar yang sudah ada.

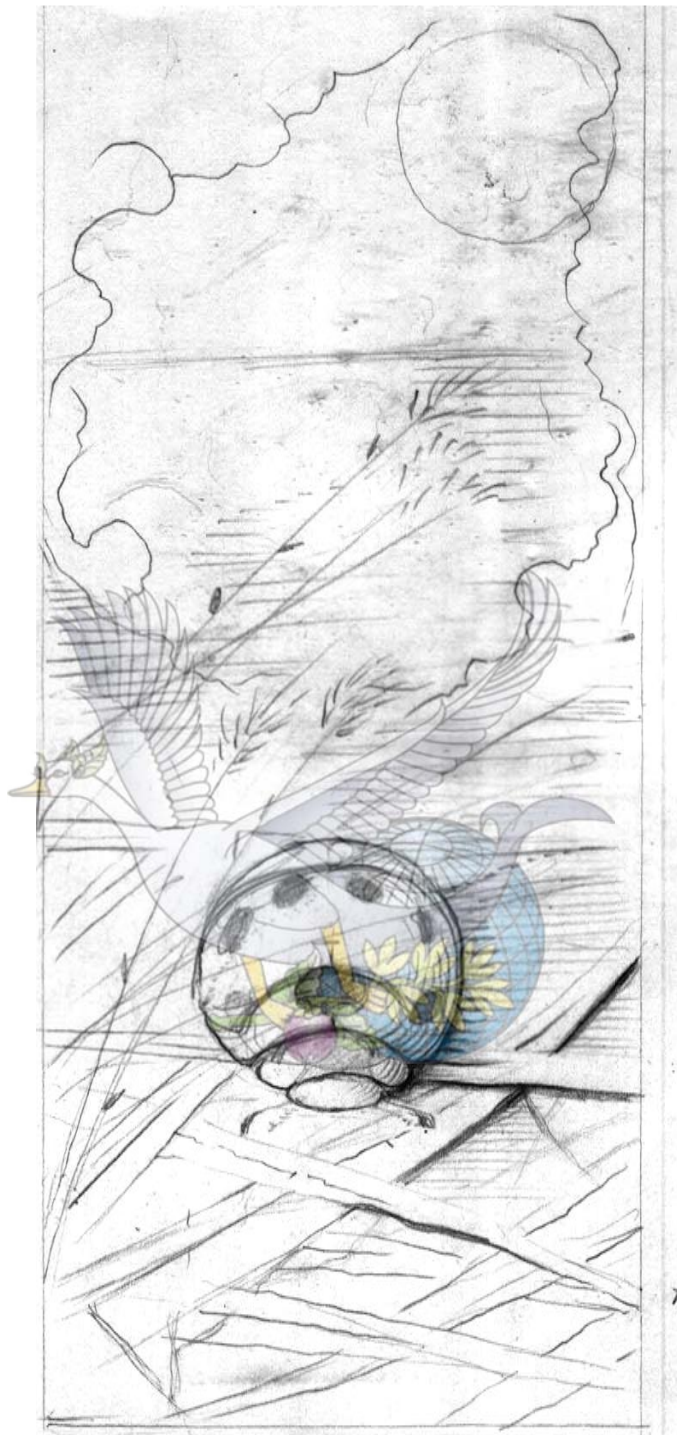
#### **E. Sketsa**

Penulis membuat beberapa sketsa sebagai eksplorasi bentuk karya. Sehingga nantinya sketsa terbaik dipilih dan diperbaiki. Berikut sketsa yang penulis buat:



Gambar 29.  
Sketsa 1  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



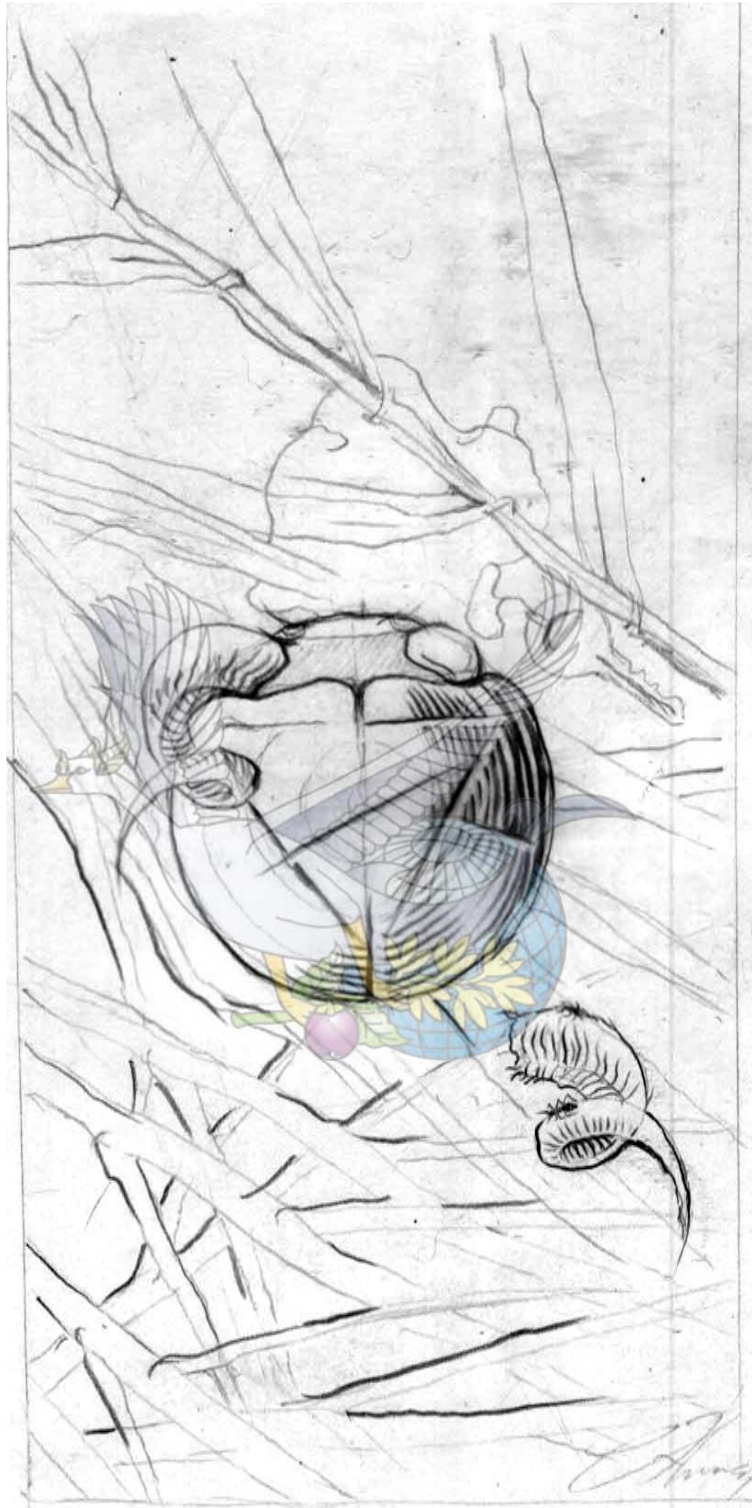


Gambar 30  
Sketsa 2  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

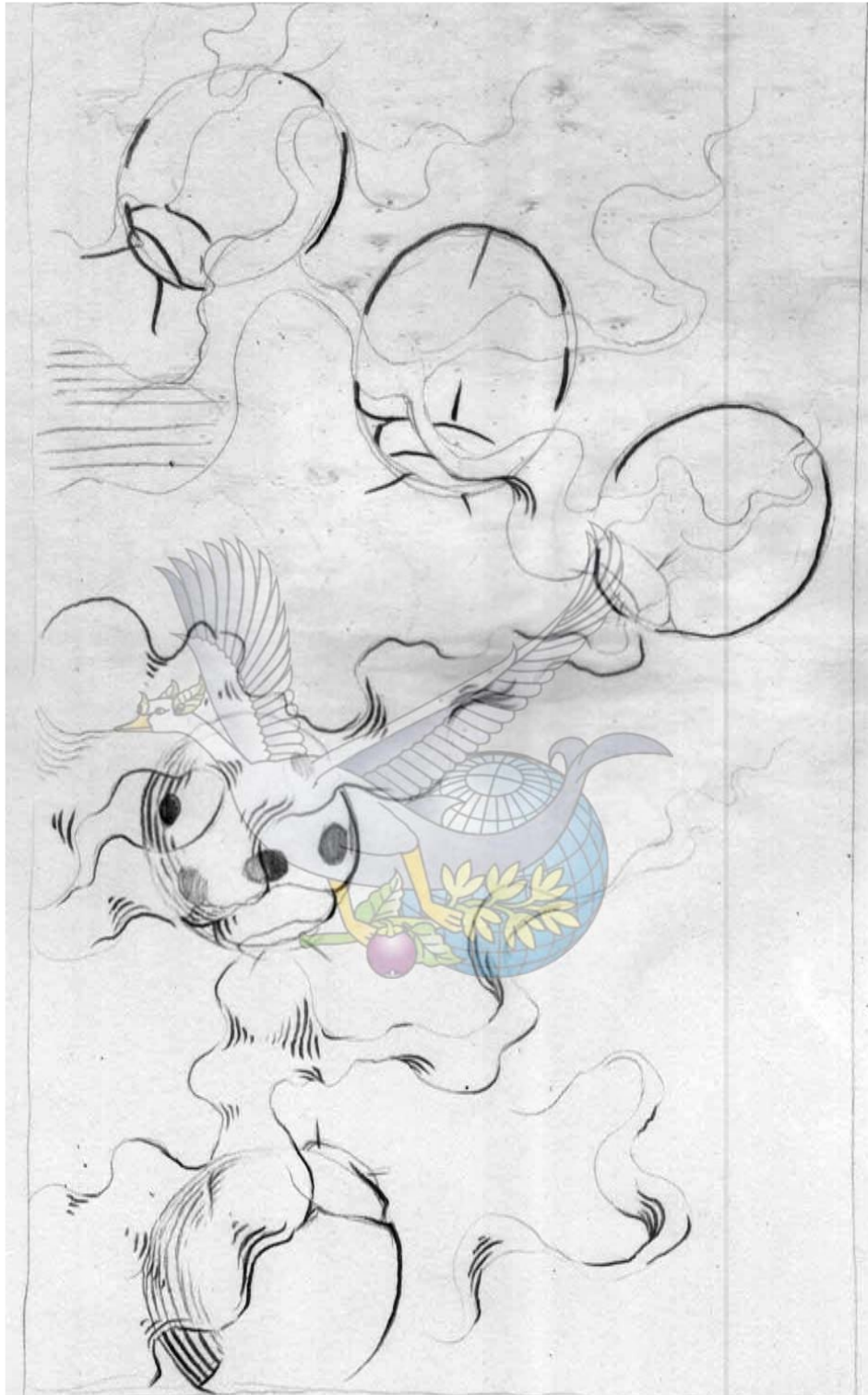


Gambar 31  
Sketsa 3  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

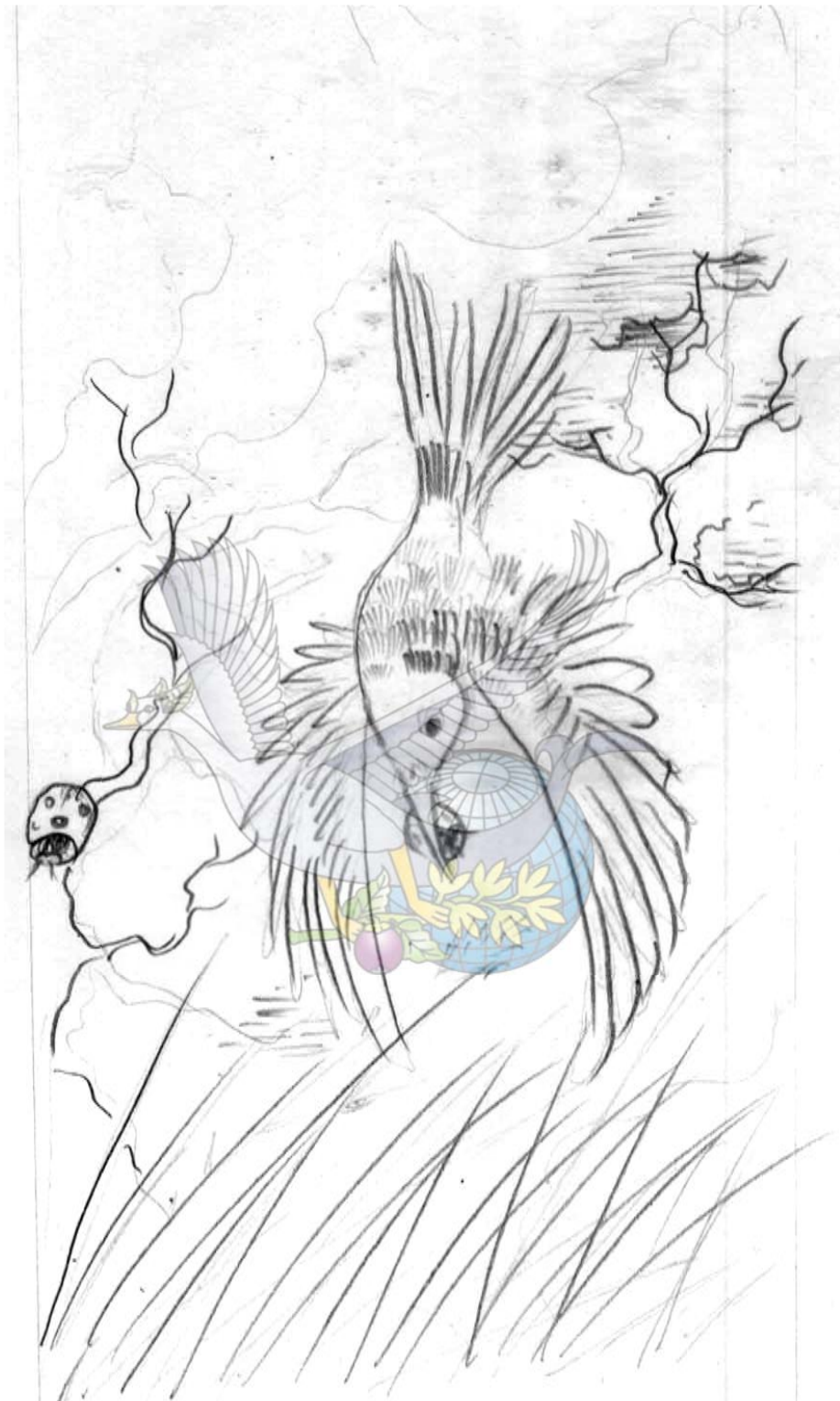




Gambar 32  
Sketsa 4  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

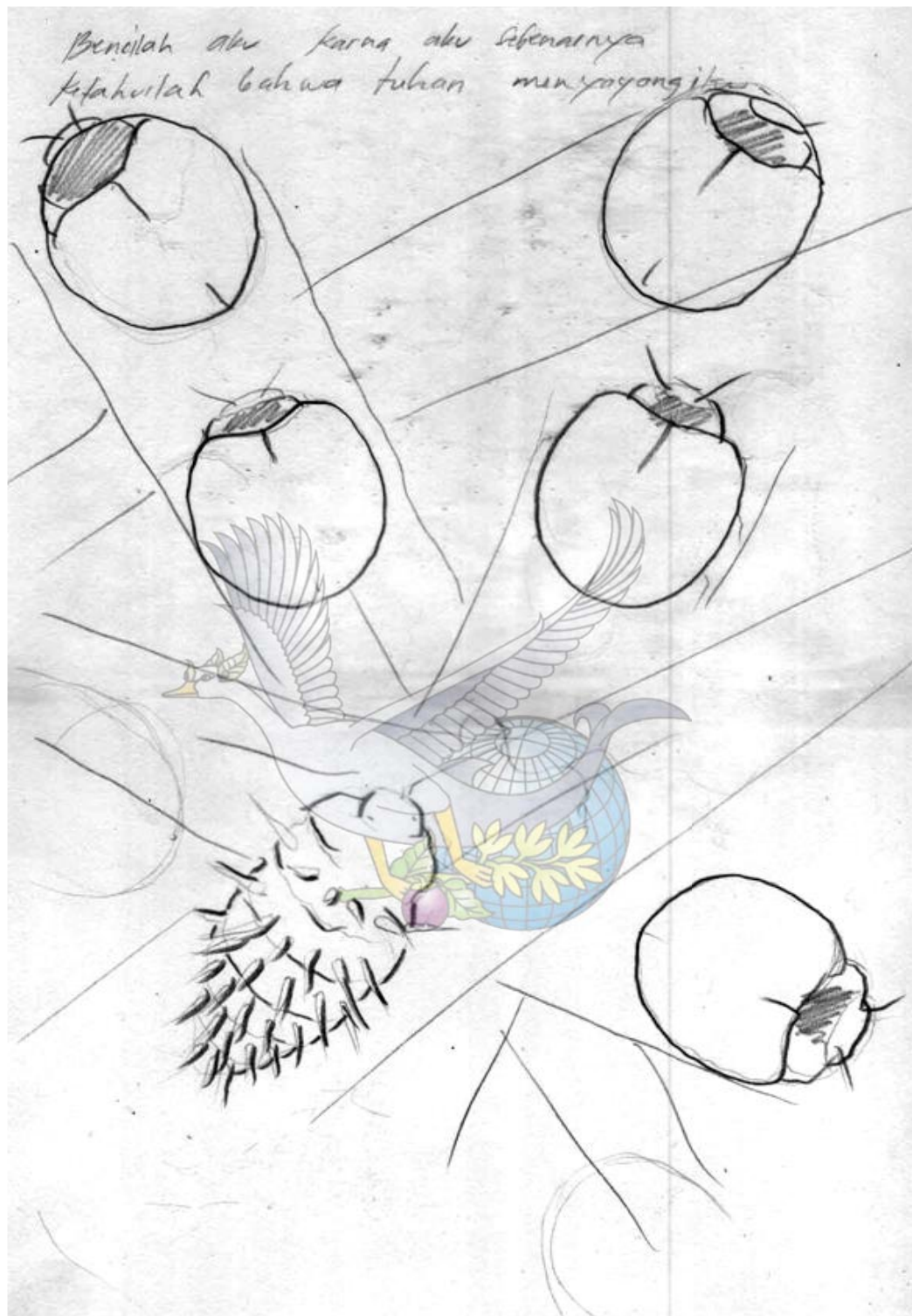


Gambar 33  
Sketsa 5  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 34  
Sketsa 6  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

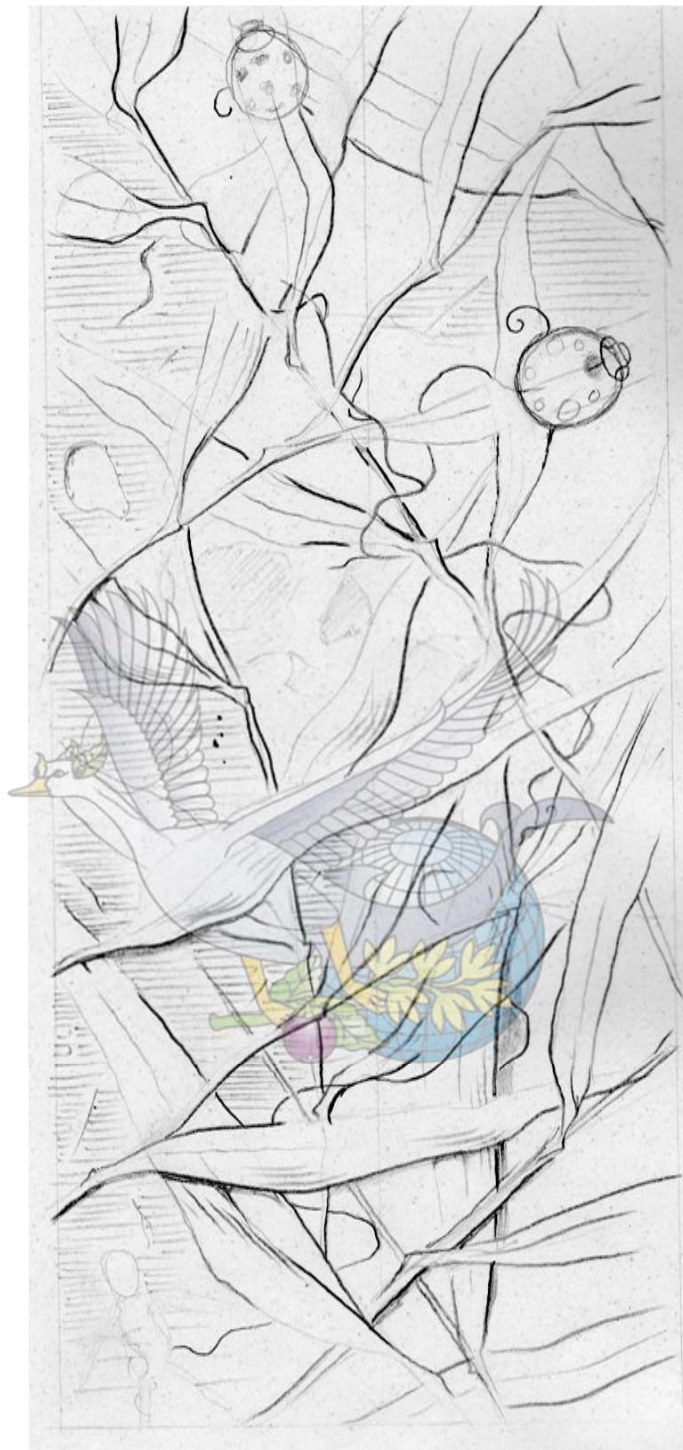




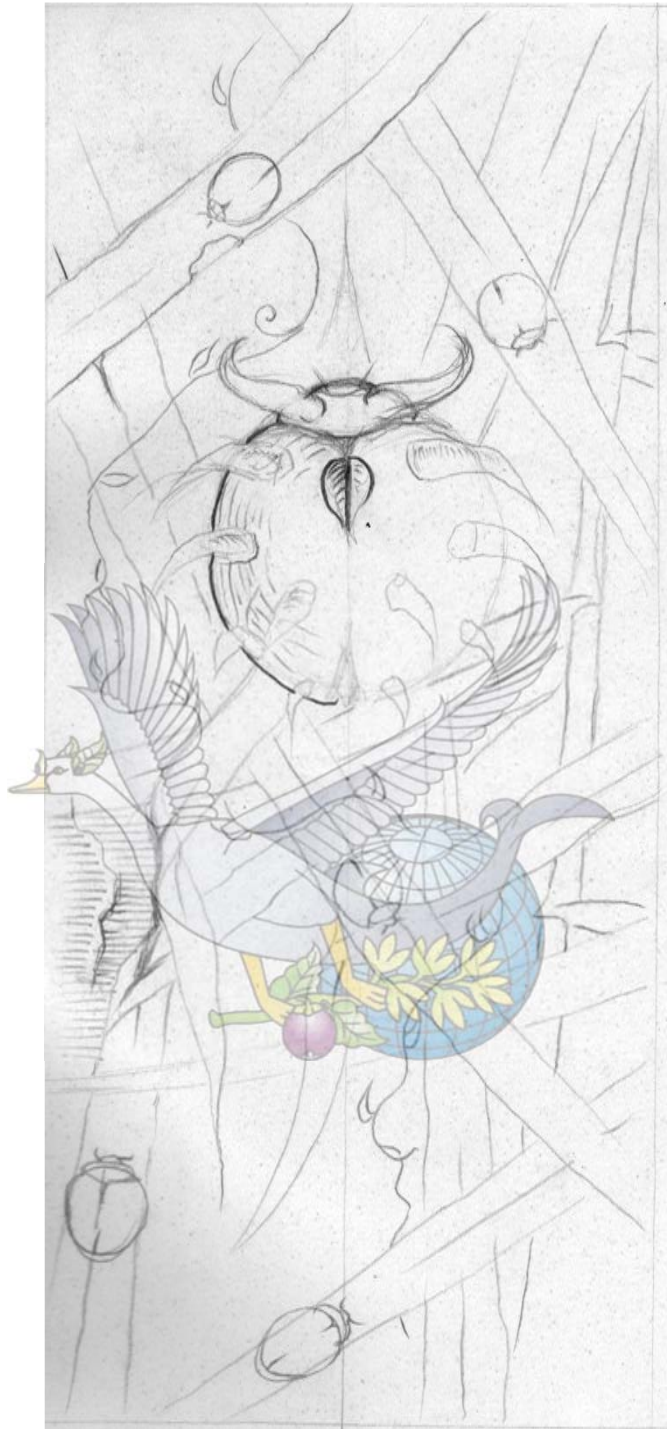
Gambar 35  
Sketsa 7  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 36  
Sketsa8  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

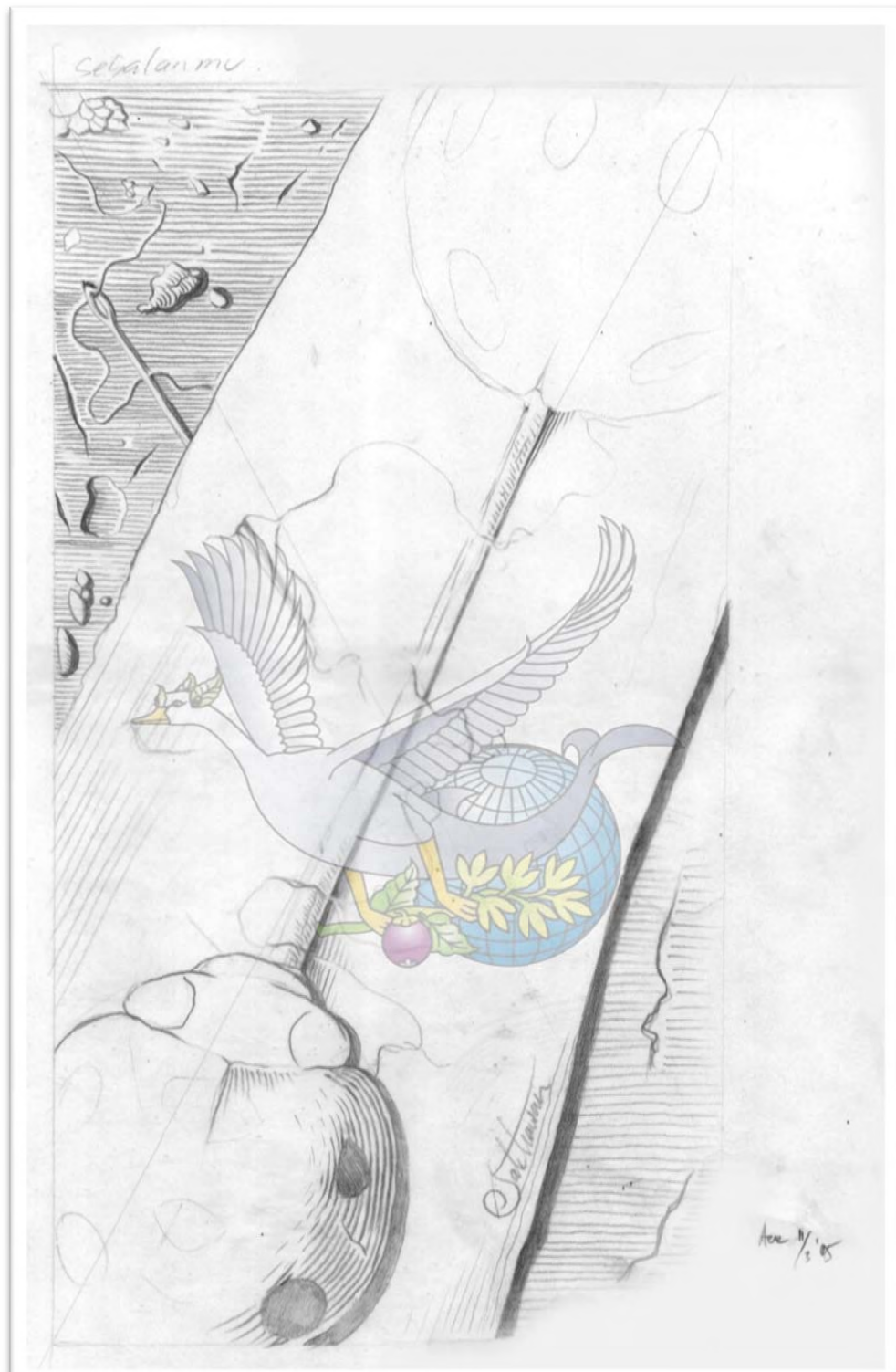


Gambar 37  
Sketsa 9  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 38  
Sketsa 10  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

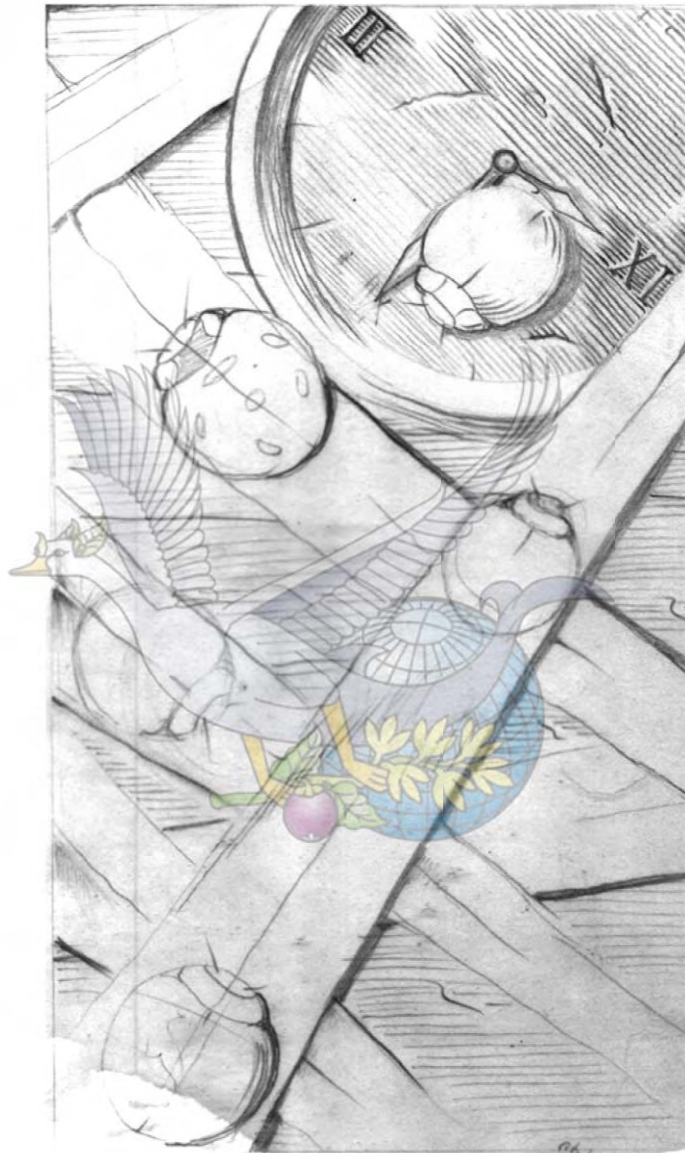




Gambar 39  
Sketsa 11  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 40  
Sketsa 12  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 41  
Sketsa 13  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

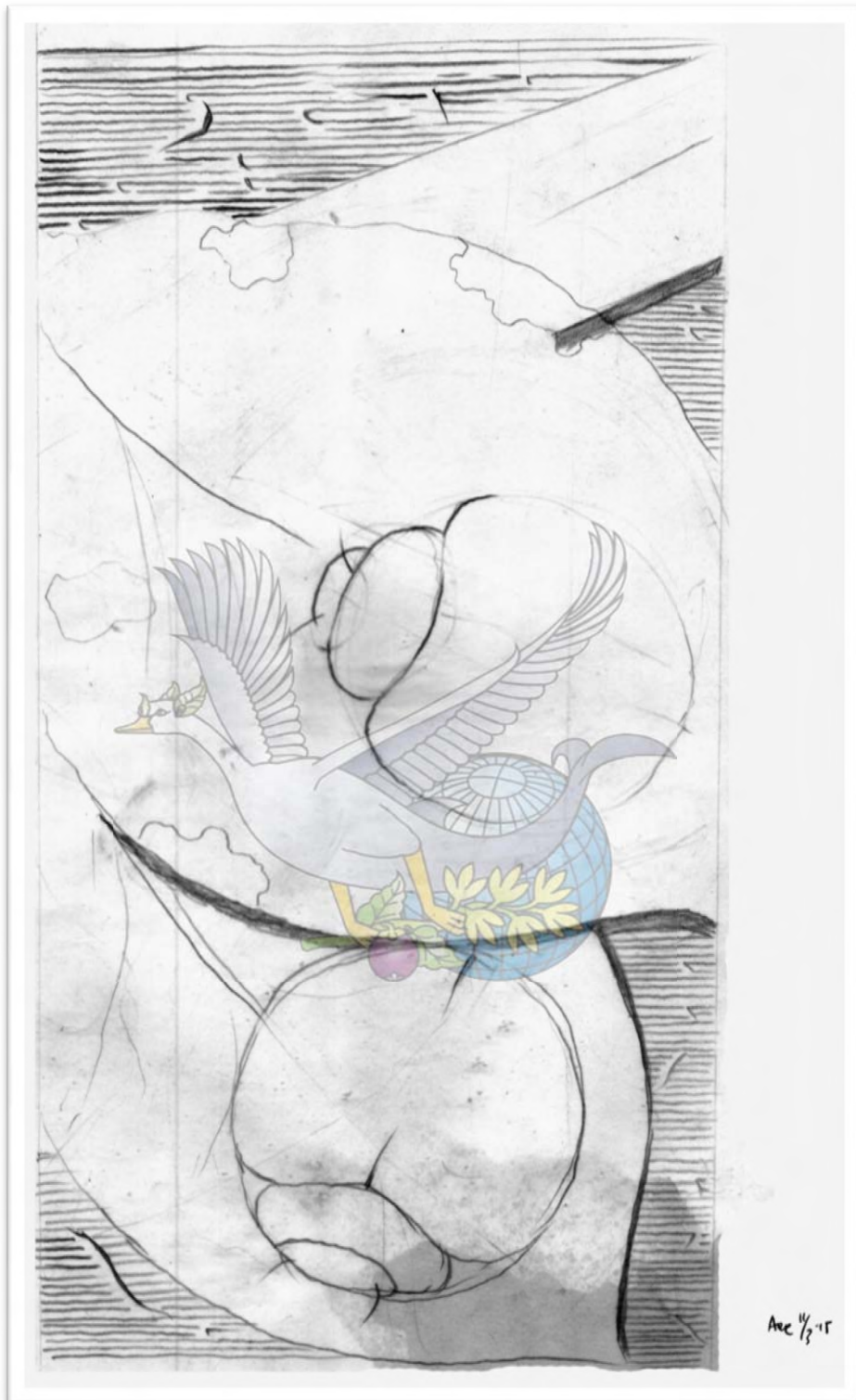


Gambar 42  
Sketsa 14  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)





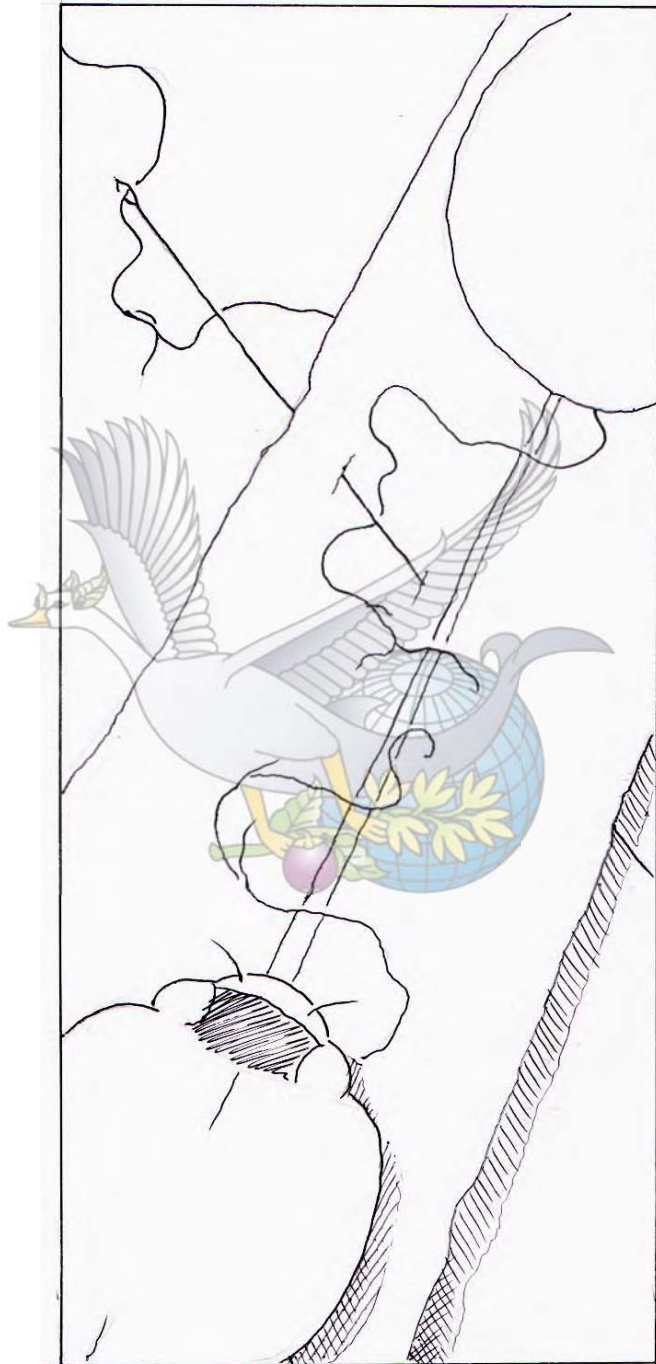
Gambar 43  
Sketsa 15  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 44  
Sketsa 16  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

## F. Sketsa Terpilih

Berikut adalah sketsa terpilih yang telah disempurnakan:

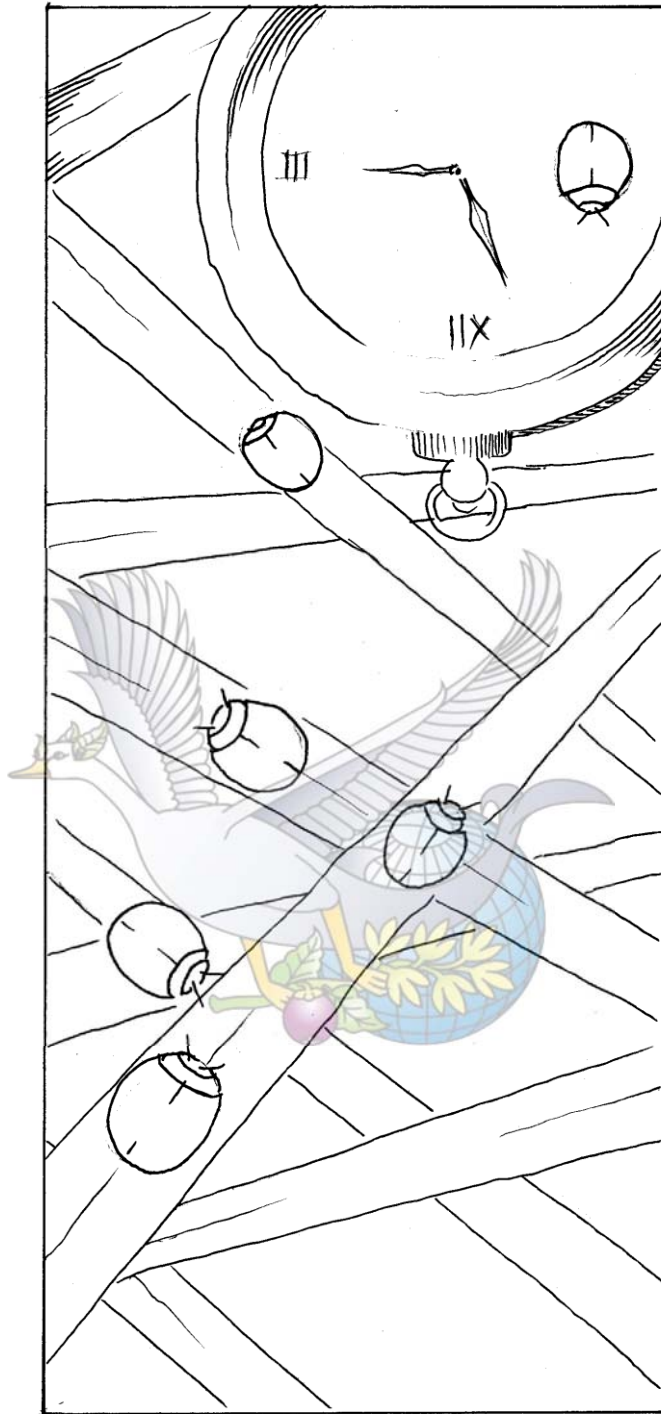


Gambar 45  
Sketsa 11 yang telah  
disempurnakan  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

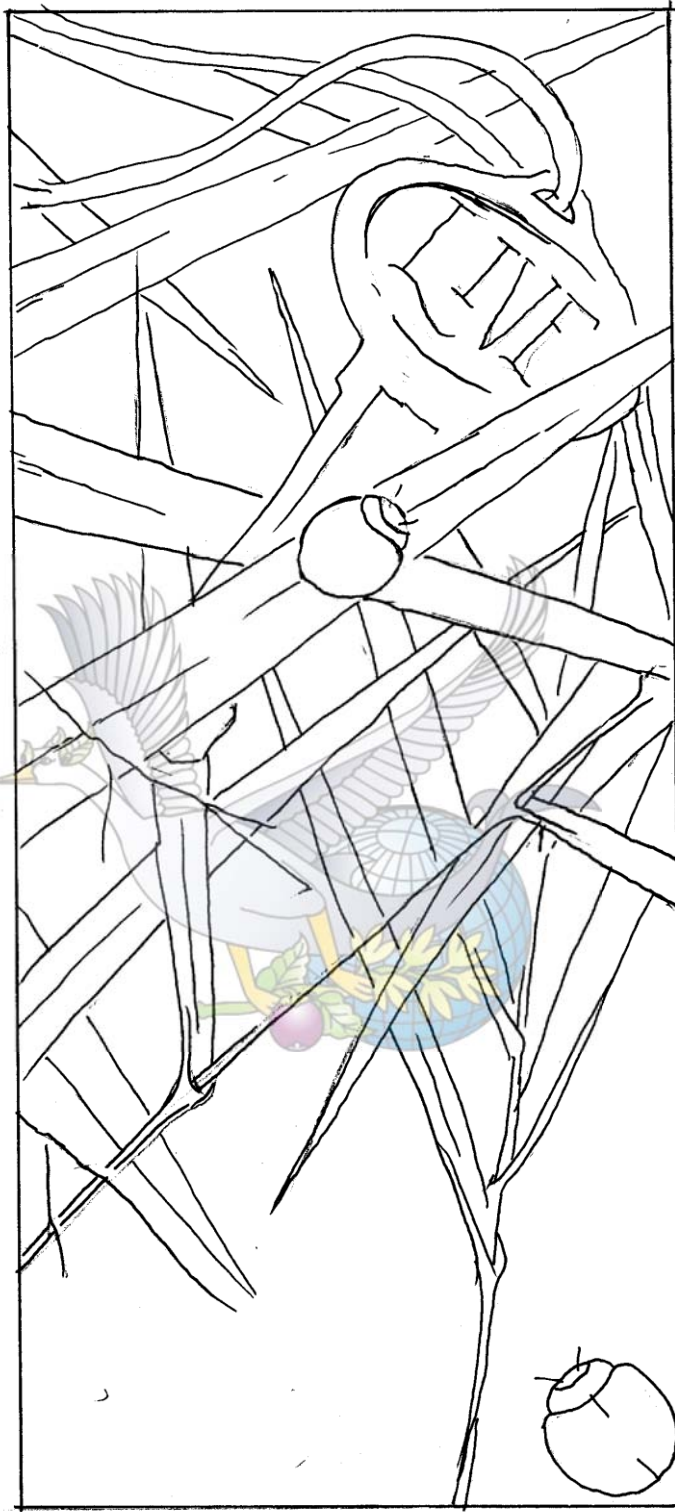




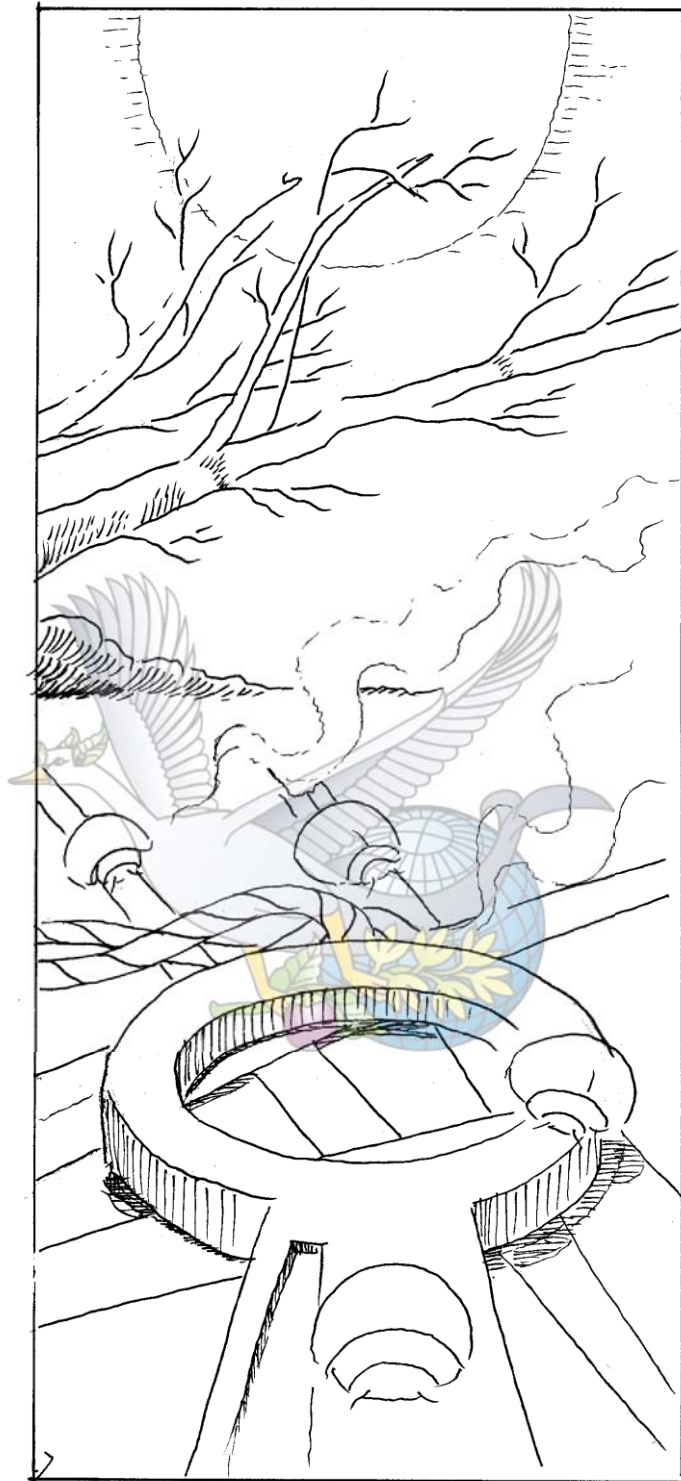
Gambar 46  
Sketsa 12 yang telah  
disempurnakan  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



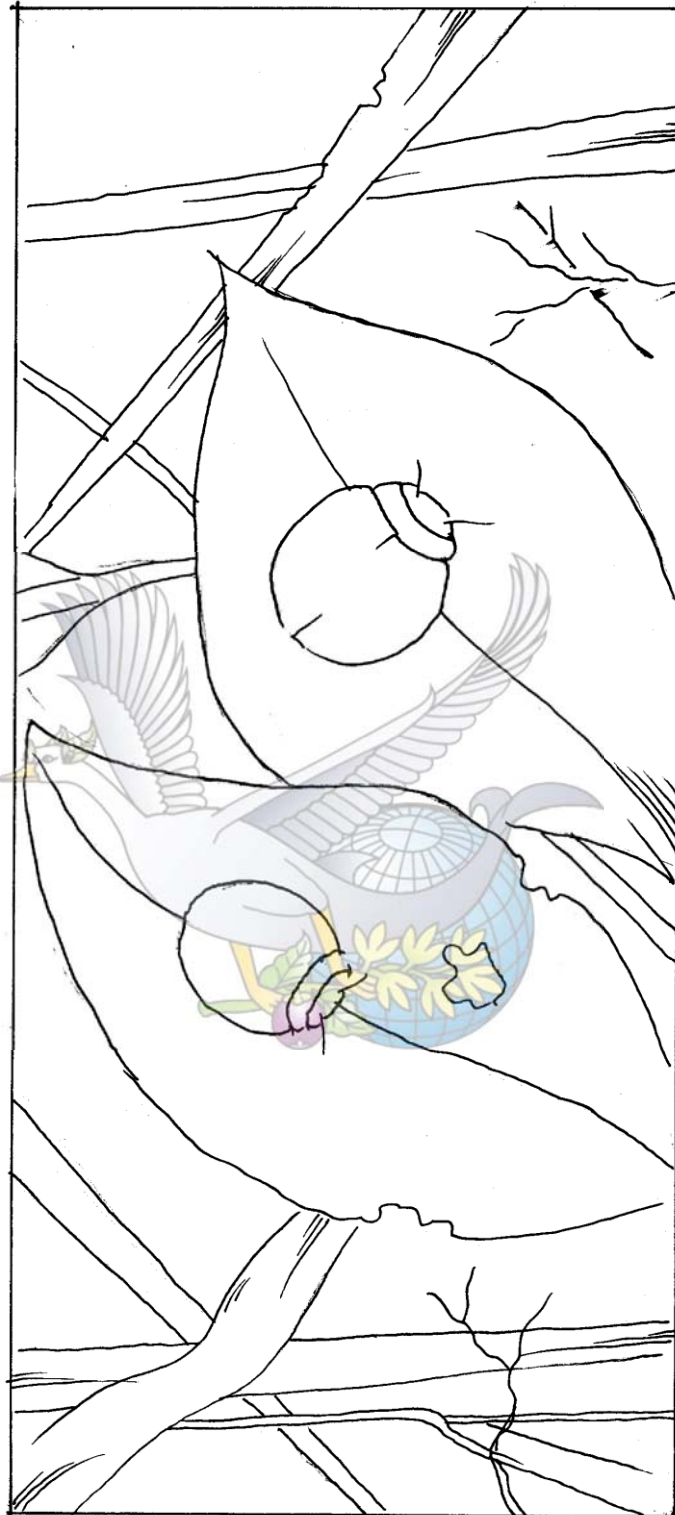
Gambar 47  
Sketsa 13 yang telah  
disempurnakan  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 48  
Sketsa 14 yang telah  
disempurnakan  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)



Gambar 49  
Sketsa 15 yang telah  
disempurnakan  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

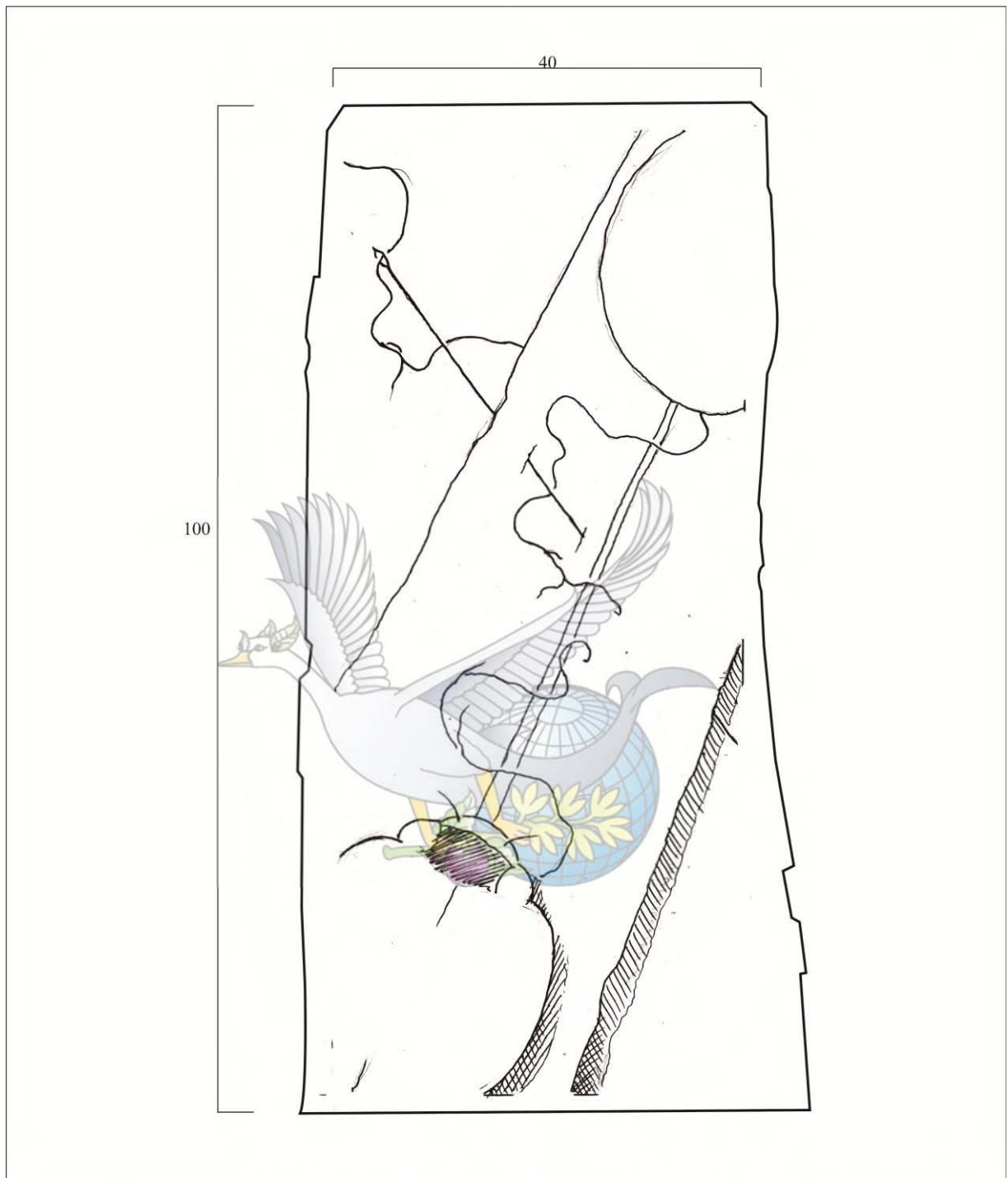


Gambar 50  
Sketsa 16 yang telah  
disempurnakan  
(Scan: Ahmad, 31 Oktober 2015)

## G. Gambar Pola

Berikut gambar Pola sebagai acuan pada pewujudan karya *pyrography*:





	Nama	Ahmad Tri Saktiawan	Tahun Pembuatan	2015
	Nim	10147123	Skala	1:5
	Mata Kuliah	Tugas Akhir	Satuan	Cm
	Semester	11	Media	Kayu <i>Gmelina</i>
	Jurusan/Prodi	Kriya/Kriya Seni	Dosen Pembimbing	Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
	SKS	4	Catatan	
	Ukuran	100 Cm x 40 Cm		
	Sumber Ide	Kumbang Koksi Dan Habitatnya		
	Judul Karya	Keputusan		
Institut Seni Indonesia Surakarta	Teknik	<i>Pyrography</i>		

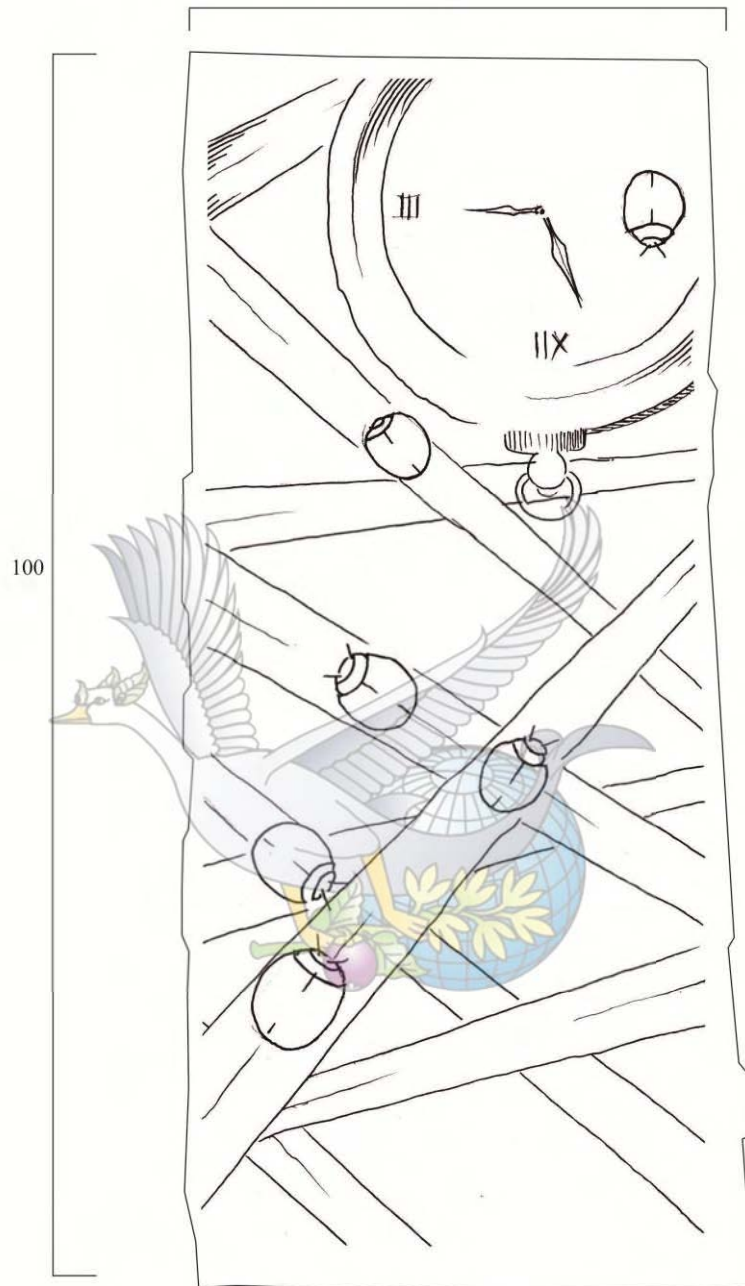



100

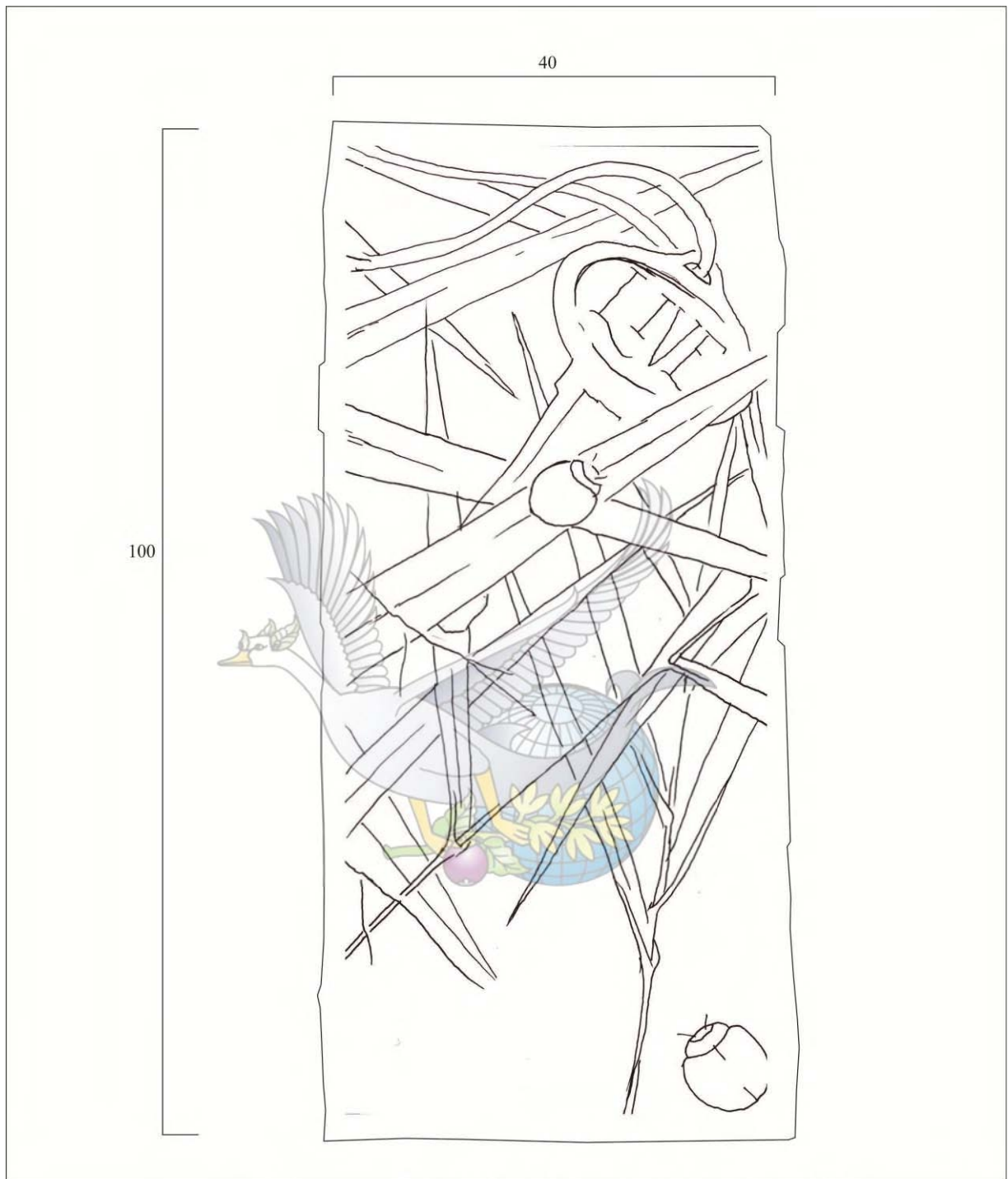


Institut Seni Indonesia Surakarta

Nama	Ahmad Tri Saktiawan	Tahun Pembuatan	2015
Nim	10147123	Skala	1:5
Mata Kuliah	Tugas Akhir	Satuan	Cm
Semester	11	Media	Kayu <i>Gmelina</i>
Jurusan/Prodi	Kriya/Kriya Seni	Dosen Pembimbing	Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
SKS	4	Catatan	
Ukuran	100 Cm x 40 Cm		
Sumber Ide	Kumbang Koksi Dan Habitatnya		
Judul Karya	Benang Takdir		
Teknik	Pyrography		

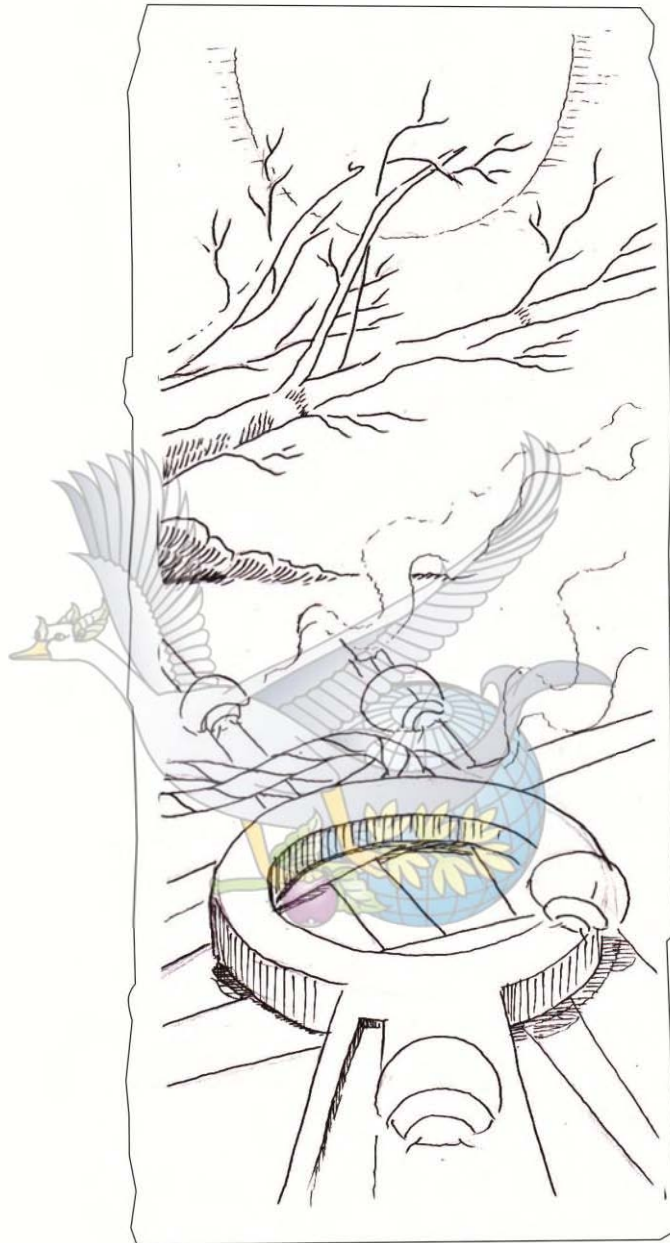


	Nama	Ahmad Tri Saktiawan	Tahun Pembuatan	2015
	Nim	10147123	Skala	1:5
	Mata Kuliah	Tugas Akhir	Satuan	Cm
	Semester	11	Media	Kayu <i>Gmelina</i>
	Jurusan/Prodi	Kriya/Kriya Seni	Dosen Pembimbing	Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
	SKS	4	Catatan	
	Ukuran	100 Cm x 40 Cm		
	Sumber Ide	Kumbang Koksi Dan Habitatnya		
	Judul Karya	<i>Rikala</i>		
Institut Seni Indonesia Surakarta	Teknik	<i>Pyrography</i>		



	Nama	Ahmad Tri Saktiawan	Tahun Pembuatan	2015
	Nim	10147123	Skala	1:5
	Mata Kuliah	Tugas Akhir	Satuan	Cm
	Semester	11	Media	Kayu <i>Gmelina</i>
	Jurusan/Prodi	Kriya/Kriya Seni	Dosen Pembimbing	Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
	SKS	4	Catatan	
	Ukuran	100 Cm x 40 Cm		
	Sumber Ide	Kumbang Koksi Dan Habitatnya		
	Judul Karya	<i>Kunci Urip Murup</i>		
Institut Seni Indonesia Surakarta	Teknik	<i>Pyrography</i>		

100

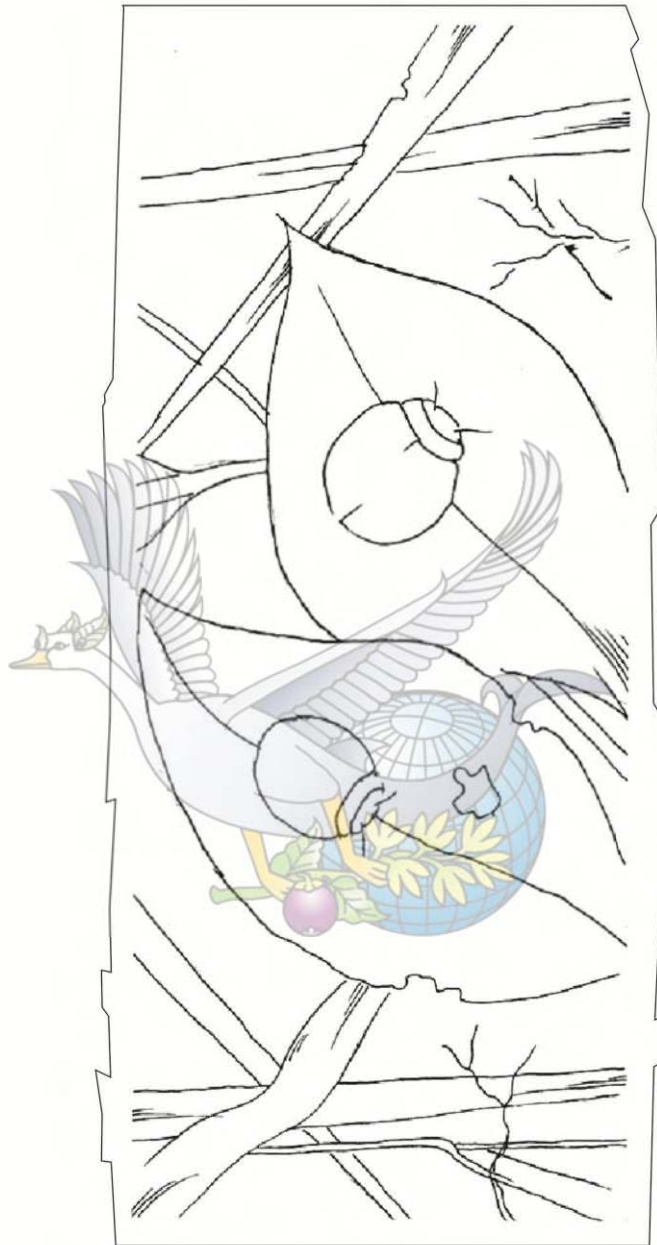


Institut Seni Indonesia Surakarta

Nama	Ahmad Tri Saktiawan	Tahun Pembuatan	2015
Nim	10147123	Skala	1:5
Mata Kuliah	Tugas Akhir	Satuan	Cm
Semester	11	Media	Kayu <i>Gmelina</i>
Jurusan/Prodi	Kriya/Kriya Seni	Dosen Pembimbing	Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
SKS	4	Catatan	
Ukuran	100 Cm x 40 Cm		
Sumber Ide	Kumbang Koksi Dan Habitatnya		
Judul Karya	<i>Ngluru Kunci</i>		
Teknik	<i>Pyrography</i>		



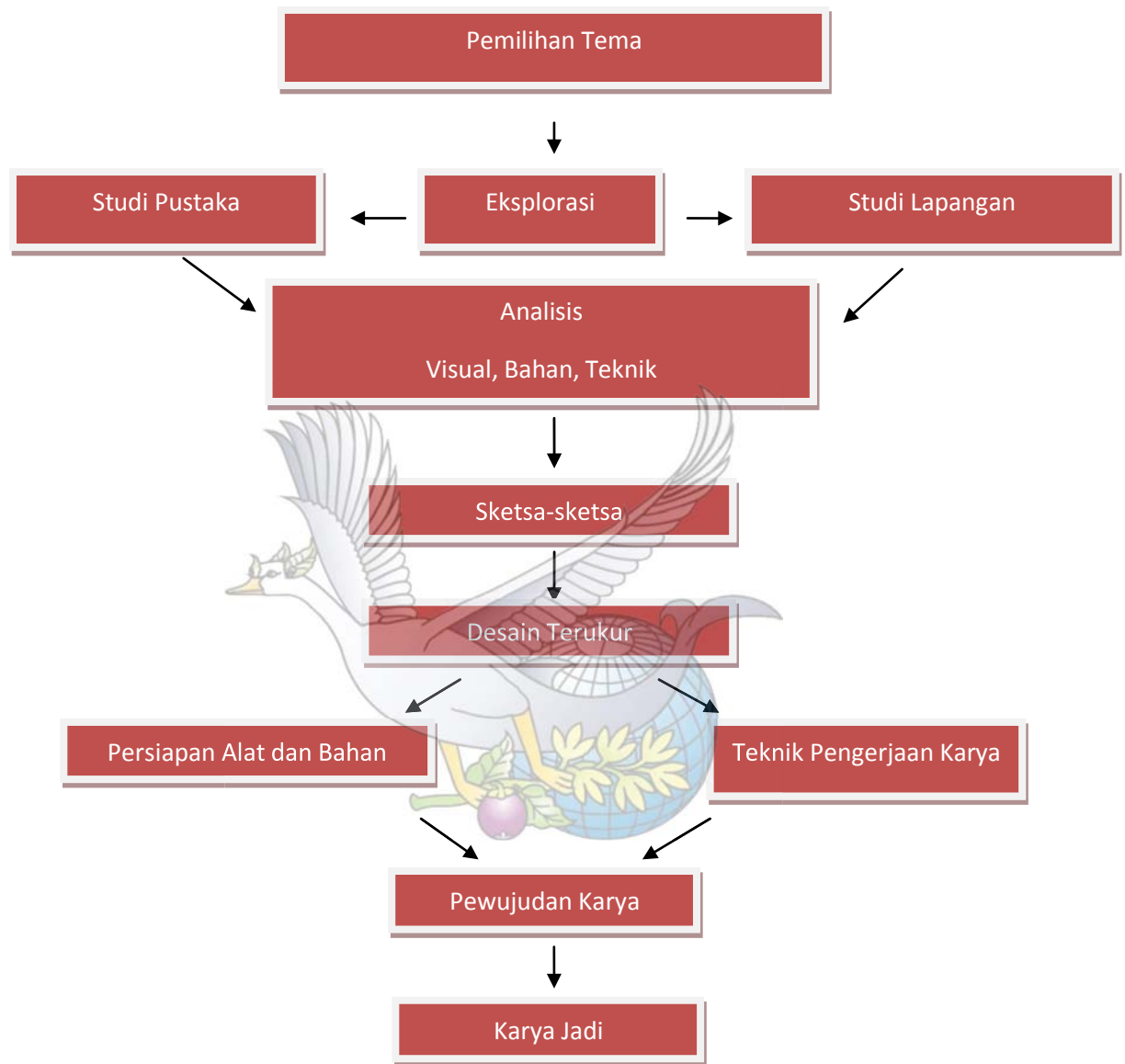
100



Institut Seni Indonesia Surakarta

Nama	Ahmad Tri Saktiawan	Tahun Pembuatan	2015
Nim	10147123	Skala	1:5
Mata Kuliah	Tugas Akhir	Satuan	Cm
Semester	11	Media	Kayu <i>Gmelina</i>
Jurusan/Prodi	Kriya/Kriya Seni	Dosen Pembimbing	Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn
SKS	4	Catatan	
Ukuran	100 Cm x 40 Cm		
Sumber Ide	Kumbang Koksi Dan Habitatnya		
Judul Karya	Sama Tapi Beda		
Teknik	Pyrography		

Sekma penciptaan karya kriya kayu dalam bentuk panel sebagai berikut



Skema1.

Metode Penciptaan Karya Kriya Kayu



### BAB III

#### PROSES PEWUJUDAN

##### A. Bahan dan Alat

Membuat sebuah karya tentunya memerlukan bahan dan peralatan yang tepat dan memadai, sehingga akan terbentuk karya yang maksimal. Bahan yang digunakan untuk membuat panel adalah sebagai berikut:

##### 1. Kayu *Gmelina*



Gambar 57.  
Pemilihan kayu *Gmelina*  
di CV. JATI MULYA Kweni, Jl. Bantul KM 5, Bantul Yogyakarta.  
(Foto: Markus, 15 Oktober 2014)

Kayu *Gmelina* merupakan bahan utama yang digunakan untuk membuat panel. Kayu *Gmelina* merupakan kayu yang mempunyai warna kayu yang lebih terang sehingga efek hangus akan lebih kelihatan. Kayu *Gmelina* juga memiliki sifat yang tidak begitu keras ataupun lunak. Penulis mendapatkan kayu *Gmelina* di Yogyakarta yaitu di CV. JATI MULYA Kweni, Jl. Bantul KM 5, Bantul, Yogyakarta.

Penulis mengukur panjang dan lebar kayu *Gmelina* selain mendapatkan ukuran yang diinginkan, penulis juga mempertimbangkan harga untuk mengurangi pembengkakan dana, karena yang menentukan adalah diameter kayu tersebut.

#### 1. Cat akrilik



Gambar 58.  
Cat akrilik warna primer dan warna gelap terang (hitam dan putih).  
(Foto: Ahmad, 12 Juni 2015)

Cat akrilik digunakan untuk tahap pewarnaan yang diinginkan, yaitu mewarnai sebagian media atau hasil *pyrography* yang bertujuan untuk menampilkan visual yang lebih artistik. Penulis menggunakan cat akrilik dari merek *Maries* yang mudah ditemukan di toko alat tulis dan alat lukis. Selain harganya terjangkau, cat akrilik mudah digunakan. Penulis sengaja membeli warna-warna primer yaitu merah, biru, dan kuning. Hitam dan putih untuk membuat warna lebih gelap ataupun terang. Warna primer adalah warna yang bila dicampur bisa menimbulkan warna sekunder dan seterusnya, maka dari itu dengan warna primer penulis bisa membuat warna lain yang diinginkan tanpa harus membeli cat akrilik lagi.

## 2. Pensil dan Penghapus



Gambar 59  
Pensil dan penghapus untuk proses sketsa  
(Foto: Ahmad, 12 Juni 2015)

Pensil digunakan untuk sketsa dan memindah gambar sketsa ke atas kayu *Gmelina*. Sedangkan penghapus untuk menghapus kesalahan sketsa maupun pemindahan gambar pada kayu *Gmelina*. Pensil yang digunakan penulis adalah pensil *fabercastle* 2B dan pensil mekanik sedangkan penghapus yang digunakan adalah penghapus pensil yang biasanya digunakan. Pensil juga berguna untuk membuat garis acuan solderan pada kayu *Gmelina*.

## 3. Amplas dan Tatakan Amplas



Gambar 60.  
Lembaran amplas digunakan untuk menghaluskan papan kayu  
(Foto: Ahmad, 12 Juni 2015)



Gambar 61.  
Papan Kayu persegi Ukuran 10 x 5 x 2 cm dilapisi spon  
(Foto: Ahmad, 12 Juni 2015)

Amplas digunakan untuk menghaluskan permukaan papan kayu *Gmelina*, amplas yang digunakan adalah amplas dengan ukuran 280Cw, 500Cw, dan 1000Cw. Tatakan amplas berfungsi untuk meletakkan amplas sehingga permukaan amplas rata. Tatakan ini terbuat dari potongan kayu segi empat dan dilapisi spon agar hasilnya lebih maksimal halus.

Alat alat yang penting dalam pewujudan karya ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Solder Listrik



Gambar 62.  
Alat solder rakitan yang digunakan untuk membuat karya *pyrography*.  
(Foto: Ahmad, 1 Oktober 2015)

Solder *custom* atau solder rakitan ini adalah alat utama, fungsinya untuk menggores pada papan kayu *Gmelina*. Penulis mendapatkan alat ini dari seorang yang mempunyai ahli membuat solder listrik di media sosial *online* yaitu Iman Santoso, alamat Kutabancar RT 03/RW 4, Banjarnegara, Jawa Tengah, 53415. Alat ini menggunakan tenaga listrik dengan daya 15 Watt.

## 2. Kuas



Gambar 63.  
Kuas bulat dan kuas pipih  
(Foto: Ahmad, 12 Juni 2015)

Kuas berfungsi untuk memberi warna dengan cat akrilik pada permukaan papan kayu *Gmelina* yang telah direncanakan. Kuas yang digunakan penulis adalah kuas bulat kecil untuk menguas pada bagian papan yang kecil atau detail dan yang ke dua adalah kuas pipih untuk menguas pada bagian permukaan yang luas sehingga lebih efektif.

### 3. Jarum Jahit



Gambar 64.  
Jarum jahit nomor 14 merek *Butterfly*  
(Foto: Ahmad, 12 Juni 2014)

Jarum jahit merupakan jarum yang biasanya digunakan pada mesin jahit untuk menjahit kain pakaian. Tetapi pada proses pembuatan karya panel *pyrography* ini berfungsi sebagai mata solder, dari hasil eksperimen yang penulis lakukan, alat kawat pegas di toko elektronik kawatnya mudah terkikis oleh panas api. Ternyata jarum jahit bisa diandalkan kekuatannya dibandingkan dengan kawat ataupun pegas karena bahannya yang tidak mudah berkerak terkena panas dan awet dibandingkan jenis kawat yang lainnya. Sifat jarum jahit ini ketika terkena panas tidak lentur sehingga pada saat menggores jarum ini tidak mudah melengkung.





Gambar 65.  
Ujung Solder yang sudah terpasang jarum jahit  
(Foto: Ahmad, 1 Oktober 2015)

Penggunaan jarum jahit ini penulis memotong jarum tepat di atas lubang jarum sehingga lubang jarum hilang, apabila jarum tidak dipotong ujung jarum terlalu tajam dan sulit untuk digoreskan pada kayu. Penulis sengaja melengkungkan jarum karena yang digunakan yang sering digunakan adalah pada bagian jarum yang melengkung tersebut.

#### 4. *Tang*



Gambar 66.  
*Tang* digunakan untuk membantu pemasangan mata solder  
(Foto: Ahmad, 1 Oktober 2015)

*Tang* atau penjepit digunakan untuk memotong dan membengkokkan jarum sesuai yang diinginkan, selain itu tang juga untuk membantu pemasangan jarum pada solder karena jarum yang digunakan tidak selalu bertahan lama kurang lebih satu karya harus ganti jarum.

## 5. Penggaris



Gambar 67.  
Penggaris mika dengan ukuran 50 cm untuk membantu proses arsir  
(Foto: Ahmad, 1 Oktober 2015)

Penggaris berfungsi untuk memberi tanda garis pada papan panel sehingga hasil goresan lebih horisontal sejajar. Caranya yaitu memberi garis dengan jarak sekitar 10 cm dan berulang-ulang penuh pada papan. Sehingga ketika solder digoreskan garis inilah yang menjadi patokan untuk menjadikan goresan solder lurus.

### B. Proses Pembuatan Karya

Penulis membuat sketsa sebanyak 16 sketsa yang nantinya akan dipilih untuk dijadikan desain. Penulis melakukan sketsa dengan berbagai pertimbangan aspek visual dan originalitas karya. Memperbanyak sketsa akan memunculkan bentuk-bentuk baru yang nantinya lebih mantab. Penulis melakukan gambar sketsa yang didahului dengan melihat lalu memotret kumbang Koksi di habitatnya. Dengan cara tersebut penulis bisa lebih lama mempelajari bentuk visual *ladybug*. Selain itu penulis sering melihat gambar-gambar ilustrasi dari berbagai sumber. Berikut tahap-tahap yang dilakukan untuk menciptakan panel *pyrography*:

## 1. Pemotongan kayu dan penyambungan kayu.

Pemotongan kayu penulis serahkan langsung kepada tukang kayu. Ketika itu penulis membeli kayu gelondongan, kemudian dilakukan pembelahan di tempat penjualan kayu tersebut dengan ukuran panjang 2,1 meter dengan ketebalan 1,7 cm. Sehingga penulis menerima kayu dengan bentuk papan. Setelah itu, untuk penyambungan panel diserahkan kepada tukang kayu yang lain di lokasi Sulurejo RT 07/RW 09, Plesungan Gondangrejo, Karanganyar. Ukuran panel yang dibuat yaitu panjang 1 meter, lebar 40 sentimeter, dan tebal 1,5 sentimeter. Bahan yang diperlukan untuk membuat satu panel membutuhkan 2 papan kayu *Gmelina*, kemudian disambung sehingga bisa mencapai ukuran yang diinginkan.

## 2. Tahap Mendesain



Gambar 68.  
Proses sketsa untuk dijadikan desain  
(Foto: Zulfian, 12 Oktober 2014)

Desain sangatlah menentukan proses bahkan hasil karya yang dibuat. Tahap mendesain penulis lakukan di atas kertas seketsa A3 menggunakan pensil 2b. Selanjutnya desain yang terpilih diperbaiki

kemudian dilakukan pemindahan desain ke atas kayu dengan cara ditiru. Desain yang dibuat banyak mengacu pada arsiran-arsiran klasik, yaitu arsiran *cross hatching*. Tetapi arsiran yang dibuat lebih ke arsiran satu arah. Garis garis yang tekumpul akan menimbulkan kesan gelap terang. Arsiran ini sering dipakai oleh artis ilustrasi Aaron Horkey.

### 3. Tahap pengamplasan panel kayu *Gmelina*.



Gambar 69.  
Proses pengamplasan papan panel *Gmelina*  
(Foto: Zulfian, 12 Oktober 2014)

Pengamplasan dilakukan pada permukaan panel yang akan disolder menggunakan amplas 280Cw, 500Cw, dan 1000Cw. Pertama, menggunakan amplas 280Cw agar permukaan panel yang kasar terjangkau oleh amplas dan hasilnya maksimal. Kemudian menggunakan amplas 500Cw dan yang terakhir menggunakan amplas 1000Cw dan hasilnya lebih halus dari sebelumnya sehingga tahap penyolderan pun semakin mudah. Selain itu penampilan panel lebih bagus dan rapi.

4. Tahap pemindahan desain ke atas papan kayu *Gmelina*.



Gambar 70.  
Menerapkan desain pada papan  
(Foto: Zulfian, 12 Juni 2015)

Pemindahan ini dilakukan dengan cara meniru desain yang sebelumnya dibuat di kertas sketsa A3. Sehingga desain dapat disesuaikan dengan bentuk panel kayu. Karena memang sengaja bentuk papan kayu *Gmelina* tidak simetris.

5. Tahap penyolderan.



Gambar 71.  
Proses solder di atas papan kayu *Gmelina*  
(Foto: Cahyo, 1 Oktober 2015)

Tahap penyolderan harus dilakukan dengan penuh hati-hati karena goresan yang muncul adalah goresan semi permanen yang sulit untuk diulangi ataupun dihapus.



Gambar 72.  
Detail proses solder di atas papan kayu *Gmelina*  
(Foto: Cahyo, 1 Oktober 2015)

Sebelum menggunakan alat solder ini, penulis melakukan eksperimen terdahulu yaitu memahami karakter mata solder yang terbuat dari jarum jahit dan menggoreskan pada kayu bekas untuk mengetahui apakah hasil goresan sudah sesuai dengan yang diinginkan. Alat solder ini juga tidak bisa diatur suhu panas yang dikeluarkan. Bila suhu solder terlalu panas, maka penggoresan diiringi dengan meniup bara api pada solder sehingga suhu bisa turun. Selain hati-hati menggoreskan solder, perlu diperhatikan juga bahwa alat ini adalah alat yang mudah menimbulkan api sehingga penulis lebih hati-hati pada cara penggunaannya.



## 6. *Finishing*



Gambar 73.  
Proses finishing, pewarnaan dengan cat akrilik  
pada kayu *Gmelina*  
(Foto: Cahyo, 23 September 2015)

Agar panel tidak berkesan hitam putih maka penulis menggabungkan dengan teknik lain yaitu pewarnaan dengan cara dikuaskan. Setelah proses solder selesai penulis memberi warna yang bersifat transparan hanya pada bagian objek tertentu sebagai aksen. Tinta/cat pewarna yang digunakan adalah tinta/cat akrilik produksi dari *Maries*. Selain harga murah cat/tinta ini cukup bagus untuk melapisi kayu. Untuk mencapai warna transparan sebelum dikuaskan cat/tinta ini diberi sedikit air agar tidak terlalu pekat/kental. Tujuan *finishing* ini agar tidak monoton dan ada *point of interest* nya.

### C. Kalkulasi Biaya

Proses penciptaan karya tugas akhir ini membutuhkan biaya untuk memenuhi kebutuhan alat maupun bahan. Perincian biaya fungsinya untuk mengetahui berapa biaya yang dikeluarkan untuk membuat karya sehingga penulis ataupun pembaca dapat mengetahui berapa kira-kira pengeluaran setiap satu karya. Berikut kalkulasi biaya yang penulis rincikan:

No.	Nama Barang	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga
1.	Kayu <i>Gmelina</i>	1 (200cm x29 cm x 29 cm)	Rp 378.500,-	Rp 378.500,-
2.	Solder Rakitan	1 Buah	Rp 300.000,-	Rp 300.000,-
3.	Cat Akrilik	5 (30ml)	Rp 9.000,-	Rp 45.000,-
4.	Kuas (3,4,5)	3 batang	Rp 12.000,-	Rp 36.000,-
5.	Kuas pipih	1 set	Rp 26.000,-	Rp 26.000,-
6.	Pencil	2 Batang	Rp 3.500,-	Rp 7.000,-
7.	Penghapus	2 Buah	Rp 3.000,-	Rp 6.000,-
8.	Amplas 280 cW	4 Lembar	Rp 3500,-	Rp 14.000,-
9.	Amplas 500 cW	4 Lembar	Rp 3500,-	Rp 14.000,-
10.	Amplas 1000 cW	4 Lembar	Rp 3500,-	Rp 14.000,-
11.	Jarum jahit	1 Set	Rp 5.000,-	Rp 5.000,-
12.	Tang (penjepit)	1 Buah	Rp 12.000,-	Rp 12.000,-
13.	Penggaris (50 cm)	1 Buah	Rp 15.000,-	Rp 15.000,-
14.	Biaya belah kayu	17 Lembar	Rp 5.000,-	Rp 85.000,-
15.	Biaya transport	1 Kali (Jogja-Solo)	Rp 150.000,-	Rp 150.000,-
16.	Biaya Sambung kayu	6 Panel	Rp 35.000,-	Rp 210.000,-
17.	Biaya tenaga listrik solder	100 Jam x 6 Karya	Rp. 2.028,-	Rp. 12.168,-
	<b>JUMLAH</b>			<b>Rp. 1.329.668,-</b>

Tabel 2.  
Rincian biaya semua karya

Berdasarkan tabel kalkulasi biaya di atas (tabel 2.), dapat dijelaskan beberapa bahan yang perlu dipaparkan, yaitu: sebatang kayu *Gmelina* mempunyai

ukuran panjang 2 meter dan diameter 29 sentimeter. Harga per kubik yaitu Rp 2.250.000,- sedangkan sebatang *Gmelina* tersebut mempunyai ukuran 2 m x 29 cm x 29 cm = 0,1682 m<sup>3</sup> (kubik). Jadi harga 1 batang *Gmelina* tersebut yaitu 0,1682 m<sup>3</sup> x Rp 2.250.000,- = Rp 378.450,- dibulatkan menjadi Rp 378.500,-.

Biaya tenaga listrik pada alat solder setiap satu karya dapat dirinci yaitu solder mempunyai tenaga sebesar 15 Watt atau sama dengan 0,015 Kwh. Sedangkan 1 karya membutuhkan waktu 12 hari untuk menyelesaikannya dan setiap 1 hari maksimal menghabiskan waktu 7 jam. Jadi 1 karya membutuhkan 114 jam. Dibulatkan 100 jam karena alat solder tidak selamanya menyala. Standar harga listrik per kwh yang digunakan penulis adalah Rp 1.352,- (Tahun 2015). 100 jam x 0,015 Kwh x Rp 1.352,- = Rp 2.028,-. Jadi biaya tenaga listrik solder pada setiap karya yaitu Rp 2.028,-.

Pengerjaan karya solder pada panel ini tanpa menggunakan jasa orang lain, maka bila dikalkulasi tenaga penulis dalam penyolderan ini adalah sebagai berikut:

Jika biaya tenaga kerja per hari adalah Rp 50.000,-. (UMR Solo 2015) Sedangkan satu karya panel membutuhkan waktu 12 hari maka satu panel memiliki ongkos tenaga kerja Rp 600.000,-. Maka keseluruhan karya panel berjumlah 6 panel memiliki ongkos tenaga kerja penyolderan sejumlah Rp 3.600.000,-. dengan demikian dapat diketahui satu karya membutuhkan dana sebagai berikut  $(3.600.000 + 1.329.668) / 6$  karya, sehingga biaya produksi masing-masing karya senilai = **Rp 822.000,-**

Perihal berapa seorang seniman akan mematok harga terhadap karya yang diciptakan adalah relatif sesuai keinginan senimannya sendiri. Akan tetapi berapa jumlah pengeluaran satu karya di atas adalah salah satu patokan penting dalam memberi nilai harga jual dalam satu karya. Selain itu, dari kalkulasi diatas, “berfikir” belum masuk dari daftar kalkulasi, maka demikian alangkah besar bahkan tak terhingga keikutsertaan kegiatan berfikir (ide) penulis dalam keseluruhan proses penciptaan karya hingga penyajian karya.



## **BAB IV**

### **ULASAN KARYA**

Ulasan karya merupakan penggalian makna dalam setiap karya. Penggalian atau penafsiran karya ini berguna untuk menjabarkan komunikasi antara penulis terhadap penikmat maupun pengamat seni lewat karya panel ini yang nantinya pesan dari karya akan lebih mudah diterima. Selain itu penulis juga ingin mengungkapkan apa yang dipikirkan penulis tidak hanya lewat karya panel, melainkan juga lewat tulisan ini. Mengajak pembaca yang mungkin juga jauh dari dunia seni rupa tentunya, sehingga akan lebih mudah ditangkap dari semua proses hingga ulasan dan memahami lebih jelas tetnang ukapan ekspresi penulis lewat karya panel ini. Penulis membuat karya sebanyak 6 panel dan dihiasi dengan teknik *pyrography*. Sentuhan akhir dari semua karya ini diberi warna menggunakan cat akrilik. Berikut ulasan pada setiap karya:

## A. Keputusan



Gambar 74  
Karya ke 1 “Keputusan”  
Pyrography pada panel *Gmelina* 100 cm x 40 cm  
(Foto: Ahmad, 24 September 2015)

Karya pertama mengambil judul “keputusan”. “Keputusan” yang dimaksud adalah hasil dari kegiatan baik diskusi ataupun kegiatan yang bersifat musyawarah yang menimbulkan kesepakatan. Kadang setiap keputusan tak selalu menguntungkan kedua belah pihak dan hanya menguntungkan satu pihak. Keputusan inilah yang penulis keluhkan. Misalnya keputusan bermusyawarah. Keputusan karena terpaksa atau dalam bahasa Jawa artinya *perkiwuh* yang mengakibatkan keputusan yang kurang adil karena salah satu pihak merasa kurang nyaman.

Digambarkan dengan dua kumbang Koksi di atas selembar daun dan ada benang atau tali yang putus dan salah satu kumbang itu menjauh dan semakin



hilang keluar dari wilayah. Keputusan inilah membuat salah satu kumbang Koksi menghilang. Akan tetapi penulis mempunyai pesan, setiap keputusan apapun pasti ada kelanjutannya. Maka penulis membuat visual ada jarum serta benangnya terselip pada daun menggambarkan bahwa keputusan akhir tidak selamanya berakhir dan akan bisa disambung atau dirajut lagi.

## **B. Benang Takdir**



Gambar 75  
Karya ke 2 “Benang Takdir”  
*Pyrography* pada panel *Gmelina* 100 cm x 40 cm  
(Foto: Ahmad, 24 September 2015)

Karya ke dua ini bertema pada kehendak penguasa alam atau takdir. Apapun keinginan yang diusahakan bahkan terlihat di depan mata belum tentu itu adalah jawaban atas usaha yang diperjuangkan. Digambarkan kumbang Koksi di bagian kiri adalah si jingga, dan di bagian kanan si mungil dan si gemuk merah di atas dedaunan padi dengan *view* agak ke samping dan tidak terlalu tampak atas. Si

mungil tepat berada di depan si jingga seolah-olah dia berkomunikasi. Tetapi benang merah atau benang takdirilah yang menjawab. Terlihat mempunyai suatu komunikasi/benang terhubung antara si mungil dan si gemuk. Kemunculan visual cincin terinspirasi dari film *The Lord Of The Ring*. Pada film itu, cincin tersebut mempunyai kekuatan mengikat kepada pemakai bahkan sekitarnya menjadi ambisius dan keserakahan sebagai manusia. Akan tetapi pada karya panel ini penulis memberi makna ikatan karena memang selain sebagai aksesoris/perhiasan, cincin mempunyai makna ikatan.

### C. Rikala



Gambar 76  
Karya ke 3 “Rikala”  
Pyrography pada panel *Gmelina* 100 cm x 40 cm  
(Foto: Ahmad, 24 September 2015)

Karya ke tiga ini penulis mengambil judul *Rikala*, dalam bahasa Indonesia dapat di artikan “dikala”, pada suatu (waktu). Waktu terus berputar dengan

siklusnya dan waktu bisa kembali sama. Digambarkan visual kumbang Koksi dengan arah yang berbeda-beda menggambarkan kesibukan apa yang telah diinginkan dengan latar belakang pada habitatnya yaitu pada dedaunan. Sibuk dan tidak sadar bahwa waktu itu terus bergulir dan berputar kembali. Jam alroji terbalik adalah simbol waktu yang terus berputar dan tak bisa memutar balik. Ada satu kumbang Koksi yang mencoba menghentikan jarum jam (pojok kanan atas) akan tetapi tetap tidak bisa dan benangnya putus jarum jam tetap berputar. Pada waktu pembuatan karya ini penulis mencoba mengabadikan waktu pembuatan karya ketiga ini yaitu terdapat visual yang mengarah pada waktu. jarum jam panjang (menunjuk pada menit) mengarah pada angka 11, pada waktu itu tanggal 11 dan jumlah kumbang koksi menunjukan bulan yaitu Juni, sedangkan jarum jam pendek mengarah tepat pada jam tiga yaitu mempunyai makna pada tahun 2015 di ambil dua angka belakang yaitu jam 3 sama dengan jam 15. Jadi pada waktu itu penulis membuat karya pada tanggal 11 Juni 2015. Penulis ingin menyampaikan pesan bawasannya waktu bisa berputar dan akan datang kembali pada saatnya. Akan tetapi pikiran kita tidak akan bisa kembali pada waktu lampau. Pikiran kitalah yang terus berjalan ke depan dan tak biasa kembali. Dengan waktu dan kita bisa belajar dari pikiran-pikiran lampau (pengalaman) sebagai acuan pikiran sekarang.

#### D. Kunci Urip Murup



Gambar 77  
Karya ke 4 “Kunci Urip Murup”  
Pyrography pada panel *Gmelina* 100 cm x 40 cm  
(Foto: Ahmad, 24 September 2015)

Karya ke empat dengan judul “*Kunci Urip Murup*” atau dalam bahasa Indonesia adalah “Kunci hidup yang menyala”. Karya ini adalah buah pikiran tentang suatu yang ada di dunia ini dimana kita tinggal pasti ada kunci untuk meraih sebuah keinginan, entah itu bersifat materi maupun yang bukan materi. Digambarkan visual dua kumbang koksi satu ada di bagian bawah dan yang satunya ada di dekat kunci. Dua kumbang koksi menyimbolkan bahwasannya di dunia ini ada dua pihak yaitu salah benar, hitam putih (*Rwabhineda*), laki-laki perempuan. Yang benar akan segera menemukan kunci sebuah kehidupan. Yang salah jauh dari kunci kehidupan. Karena salah dan benar tak selalu terlihat jelas.

Visual kunci yang sengaja tidak dikasih pewarnaan akan memberikan efek cerah dari bidang yang lain maka kesan kunci ini menyala karena tidak terkena cat.

#### E. Ngluru Kunci



Gambar 78.  
Karya ke 5 “Ngluru Kunci”  
Pyrography pada panel *Gmelina* 100 cm x 40 cm  
(Foto: Ahmad, 24 September 2015)

Karya ke lima dengan judul “*Ngluru Kunci*” merupakan karya yang hampir sama dengan karya keempat yang berbicara tentang sebuah kunci. Tergoreskan visual dengan perspektif yang berbeda dengan karya sebelumnya, kumbang Koksi bergerak menuju ke arah kunci dengan latar belakang yang begitu gersang. Kumbang koksi begitu menginginkan sekali kunci tersebut. Suasana alam gersang menyimbolkan betapa panasnya dunia ini. Kunci hidup ini pasti ditemukan. Demikian rupa visual karya yang ke 5 merupakan metafora dari

manusia dalam kehidupannya pasti mencari kunci untuk membuka gerbang keinginan dan masuk dalam dunia kenyamanannya menurut keinginan hatinya.

Penulis sendiri merasa belum menemukan dan masih tetap berusaha untuk meraih kunci tersebut. Semoga dengan karya ini, penulis selalu semangat dan ingat bahwasannya apa yang ada di dunia ini ada kunci yang tersembunyi.

#### **F. Serupa Tapi Beda**



Gambar 79.  
Karya ke 6 “Serupa Tapi Beda”  
Pyrography pada panel *Gmelina* 100 cm x 40 cm  
(Foto: Ahmad, 24 September 2015)

Karya ke enam mengambil judul “Serupa Tapi Beda” dengan visual 2 kumbang koksi yang berbeda di atas daun *sepiun*. Sama tapi berbeda dalam hal mempertahankan hidup yaitu ada 2 jenis kumbang Koksi yaitu pemakan daging (kutu daun) dan yang kedua yaitu kumbang Koksi pemakan tumbuhan. Penulis mencoba menggambarkan konsep hitam-putih, salah-benar, laki-perempuan



dalam karya ini. Pada visual karya bagian atas adalah kumbang Koksi pemakan tumbuhan dan tidak disukai oleh petani, karena dia berperan sebagai hama. Kumbang Koksi yang bawah adalah kumbang Koksi sebagai sahabat petani karena kumbang koksi tersebut memakan kutu daun. Kenyataan seperti itu memang harus ada, karena itulah yang disebut keseimbangan alam atau siklus alam. Begitu juga manusia kita memilih pada pihak yang mana? Sebagai hama atau pemusnah hama pada bumi ini.



## BAB V

### PENUTUP

#### 1. Kesimpulan

Sebagai landasan dalam penciptaan karya, kumbang Koksi adalah serangga kecil yang lucu menyimbolkan keceriaan dan banyak orang yang menyukainya. Banyak benda-benda terwujud karena terinspirasi dari kumbang Koksi misalnya pada motif pada pakaian maupun pada mainan anak-anak. Simbol kumbang Koksi kebanyakan terlihat kekanak-kanakan dan manja akan tetapi penulis mewujudkan dan menyajikan visual kumbang Koksi sedikit lebih serius dengan adanya visual pendukung lainnya. Penulis menjadikan kumbang Koksi sebagai metafora manusia itu sendiri.

Ketertarikan penulis terhadap kumbang Koksi menjadikan penulis bergerak untuk berkarya dan berfikir dan menjadikan karya yang mengangkat “Kumbang Koksi dan Habitatnya Sebagai Ide Penciptaan Karya Kriya Kayu” sebagai perantara luapan emosi dan buah pikiran penulis. Karya penulis muncul tidak serta merta begitu saja melainkan atas dasar pengalaman baik di dalam perkuliahan ataupun di luar perkuliahan. *Pyrography* adalah karya yang berhubungan dengan api atau panas. Atas dasar pada mata kuliah Kriya kulit II yaitu mempelajari bagaimana cara berkarya dengan teknik *pyrography* pada kulit tersamak. Melalui pelajaran yang berharga tersebut akhirnya penulis bisa mewujudkan karya *pyrography* pada panel kayu *Gmelina*. Wujud karya penulis sedemikian rupa juga tidak lepas dari pengaruh di luar perkuliahan yaitu

keterampilan dan hobi penulis membuat karya ilustrasi dengan teknik arsiran horisontal untuk diaplikasikan pada *brand clothing* usaha milik penulis sendiri.

## 2. Saran

Berkaitan dengan terwujudnya karya yang penulis kerjakan ada berbagai kendala mulai dari alat, bahan, dan kepustakaan yang menurut penulis sulit menemukan. Penulis berharap kepada pihak jurusan untuk menambah bahan ajar maupun alat yang digunakan untuk berkarya. Dewasa ini teknologi begitu cepat berkembang, begitu juga saya berharap pada pihak jurusan untuk mengembangkan alat maupun pustaka yang berkaitan dengan *pyrography*. *Pyrography* adalah keteknikan yang mungkin jarang di Indonesia akan tetapi menurut penulis teknik ini sangat penting dan lebih mudah digunakan daripada solder biasa yang fungsinya sebenarnya untuk reparasi elektronik. Untuk para pembaca budiman dan adik-adik khususnya jurusan kriya penulis berharap untuk tetap mengeksplorasi dan eksperimen terhadap keteknikan-keteknikan yang nantinya akan menjadikan kriya berkembang mengikuti zaman akan tetapi jangan lupa kita tetap berpijak pada kriya dari nenek moyang kita.

## Daftar Pustaka

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreatifitas Penggunaannya*. Bandung: ITBpress
- Djelantik, A. A. M. 1998. *Estetika, Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesi) & Ku Buku.
- Gene Kritsky, Ron Cherry. 2000. *Insect Mythology*, Lincoln: Writer Club Press.
- Irish, Lora S. 2006. *Great Book Of Wood Burning*. East Petersburg: Fox Chapel Publishing.
- Iswanto, Apri Heri . 2008. *Sifat Fisis Kayu: Berat Jenis Dan Kadar Air Pada Beberapa Jenis Kayu* . Sumatar Utara : USU e-Repository
- Jurgen, Hans. 1984. *Melacak Alam*. Bandung: Angkasa Offset Bandung.
- Kurosawa, Yosihiko. 1979. *Serangga*. Jakarta: Tira Pustaka.
- Nano, dkk. 1996. *Seri Misteri Alam 3: Kumbang Koksi*. Jakarta: PT Elex media Komputindo.
- Podgorski, Marianne, 2010. *Before You Pick Up That Nib: Wood Burning 10* England: lulu.com
- Simanjuntak. 2002. *Proyek Pengendalian Hama Terpadu Perkebunan Rakyat*. Jakarta: Direktorat Perlindungan Perkebunan, Direktorat Jenderal Bina Produksi Perkebunan, Departemen Pertanian.
- SP. Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sutadi, Dicky. 1996. *Hampan Dunia Ilmu Time Life : Dunia Serangga* .Jakarta: PT Tira Pustaka.
- Syaffari, Achmad Kosasih dan Danu. 2013. *Manual Budidaya Jati Putih (Gmelina arborea Roxb.)*. Bogor: Pusat penelitian dan pengembangan peningkatan produktivitas Hutan.
- Toekio, Soegeng . 2003. *Tinjauan Kosa Karya Seni Seni Kriya Indonesia*. Surakarta: STSI Press.

Trisnadi, Rudy. 2014. *Kumbang Koksi ada yang teman petani dan ada yang hama tanaman, bagaimana cara membedakannya .....?*. Probolinggo: Jurnal Dinas Perkebunan dan Kehutanan Pemerintah Kabupaten.

**Narasumber:**

Iman Santoso (perakit solder), pada 24 September 2014.  
Alamat: Kutabanjar RT 03/RW 04, Banjarnegara, Jawa Tengah

**Sumber dari internet:**

[en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)

[hardwarestore.com](http://hardwarestore.com)

[komunitascintatanaman.blogspot.co.id](http://komunitascintatanaman.blogspot.co.id)

[snowdeer.net](http://snowdeer.net)

[www.woodburning.com](http://www.woodburning.com)

[www.instagram.com/aaronhorkey](http://www.instagram.com/aaronhorkey)

[www.elizabethgoluch.com](http://www.elizabethgoluch.com)

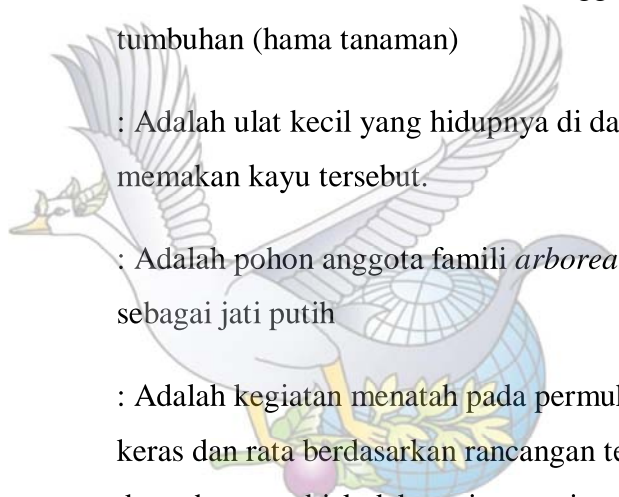
[www.bordalosegundo.com](http://www.bordalosegundo.com)

[www.instagram.com/adin\\_pyro](http://www.instagram.com/adin_pyro)



## Glosarium

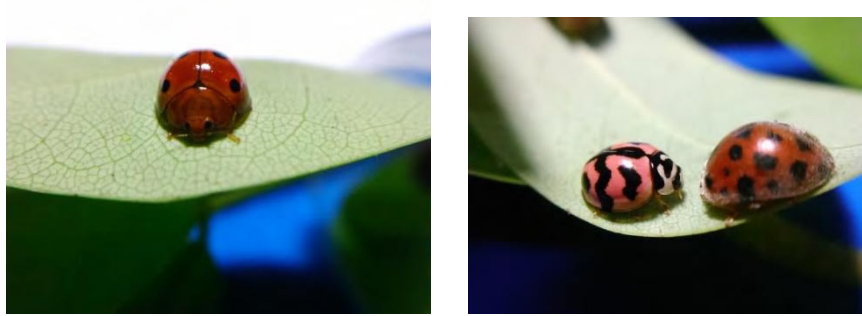
- Hemiptera* : Adalah ordo dari serangga yang juga dikenal sebagai kepik sejati (walaupun beberapa anggota *Hemiptera* bukanlah kepik sejati)
- Pyrography* : Adalah teknik gores bakar dengan alat tertentu sehingga media yang terkena panas akan membekas atau hangus sehingga akan menimbulkan garis dari proses bakar tersebut
- Wereng* : Adalah sebutan umum untuk serangga penghisap cairan tumbuhan (hama tanaman)
- Ngenget* : Adalah ulat kecil yang hidupnya di dalam kayu dan memakan kayu tersebut.
- Gmelina* : Adalah pohon anggota famili *arborea* dan sering dijuluki sebagai jati putih
- Engraving* : Adalah kegiatan menatah pada permukaan suatu benda keras dan rata berdasarkan rancangan tertentu. Hasilnya dapat berupa objek dekorasi, seperti pada permukaan perak, emas, baja, atau gelas, atau menjadi pelat printing intaglio, seperti pada tembaga atau logam yang dicetakkan pada kertas atau kain. Gambar hasil cetakan ini disebut gambar gravir.





## LAMPIRAN FOTO

### Kumbang Koksi hasil ekspolrasi secara langsung



## PROSES PEMILIHAN KAYU *GMELINA*



## PROSES PERWUJUDAN KARYA



## PROSES DISPLAY

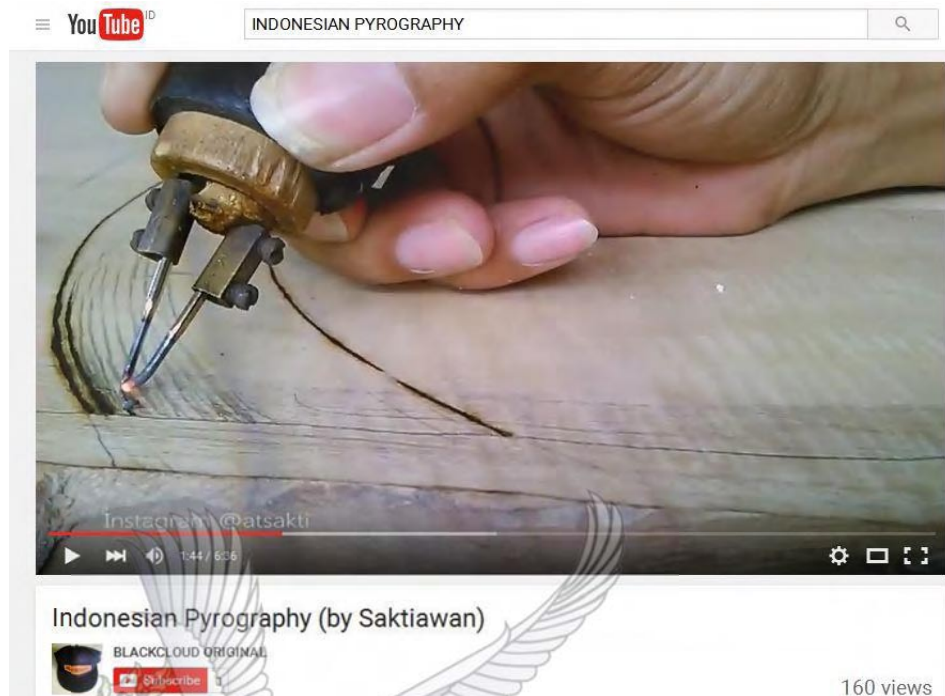




## PROSES UJIAN



## VIDEO PROSES Pengerjaan



**LINK:** <https://www.youtube.com/watch?v=e7JQngWoD7A>